
Por sólo 2'75 € 458 ptas.
La revista de PLAYSTATION Nº 1 en España
PS2 • PSONE
Nº 37 • 2'75 € • 458 ptas.
Play manía
Portugal 2,75 € • 551 $ Cont.
PS2
WIPEOUT FUSION
MAX PAYNE
VAMPIRE NIGHT
MOTO GP 2
METAL GEAR SOLID 2
KESSEN 2
EVIL TWIN
BLOOD OMEN 2
DROPSHIP
DYNASTY WARRIORS 3
ICO...
PSONE
MONSTER INC.
FINAL FANTASY IX
COOLBOARDERS 4
VAGRANT STORY
PARASITE EVE 2
CHASE THE EXPRESS...
Guías y trucos
• GTA III
• AGE OF EMPIRES II
¡Descuento seguro!
Ahórrate 3 euros en cada juego que te compres para PSOne y PS2
Excepto línea Platinum
175 JUEGOS PARA PSONE Y PS2 COMENTADOS Y PUNTUADOS
Comparativas
• AVENTURAS DE ACCIÓN
Max Payne, Silent Hill 2, RE Code: Veronica...
• VOLANTES PARA PS2
El placer de conducir
¡¡EXCLUSIVA!!
¡¡Llega el primer juego para PS2 hecho en España!!
COMMANDOS 2
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº 2
Play manía
SUPLEMENTO GRATUITO 32 PÁGINAS
Devil May Cry
Mapas • Enemigos • Puzzles • Consejos • Secretos
¡Búscala en el interior!
Guía de DEVIL MAY CRY
¡¡Colecciona nuestras nuevas guías y archívalas en las cajas de tus juegos!!
8 424094 800032 00037



THE WHITE LABEL
35,99€
5.990 ptas
PlayStation®2
Virgin se adelanta ofreciéndote grandes juegos con un precio pequeño: 35,99 € (5.990 ptas).
Descubre los apasionantes cuatro primeros títulos de la línea White Label para tu consola PS2.
Desarrolla toda tu capacidad estratégica en Dinasty Warriors 2, lucha con Mechas en Robot Warlords, descubre la gran aclamada saga Heroes of Might and Magic y desafía la gravedad eliminando a todos los invasores en Silpheed.
Una vez más la línea White label te ofrece diversión y calidad con un coste mínimo.
¿Qué más puedes pedir?
Heroes of Might and Magic
Silpheed
Robot Warlords
Dynasty Warriors 2
Nueva web
www.virgin.es
Paseo de la Castellana, 9-11 – 28046 Madrid – Telf. 91 789 35 50 – Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERactive

Sumario 37

www.hobbypress.es/Playmania

Cómo puntuamos

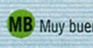
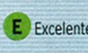
Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego:

- 1 al 3 **Muy deficiente.** Un juego que no merece la pena
- 4 **Deficiente.** No llega a las cotas de calidad deseadas.
- 5 **Aprobado.** Muestra la suficiente calidad
- 6 **Bien.** Un juego interesante para los fans del género
- 7 **Notable bajo.** Un buen juego, pero con defectos
- 8 **Notable alto.** Un juego de calidad y muy recomendable.
- 9 y 10 **Una obra maestra** que no debéis dejar escapar.

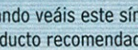
Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores:





MM Muy malo · M Malo · R Regular · B Bueno · MB Muy bueno · E Excelente



Cuando veáis este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.

- Los precios de juegos y periféricos que publicamos en nuestros artículos son orientativos y pueden variar de un comercio a otro.
- La recomendación por edades de los juegos que os ofrecemos es la que aparece en sus respectivas cajas.

Staff

Amalio Gómez Director Editorial.

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de arte.
Alberto Lloret Jefe de sección.
Daniel Acal, David Fraile Redacción.
Álvaro Menéndez Jefe de maquetación.
Lidia Muñoz Diseño y autoedición.
Ruth Caravaca Maquetación.
Ana María Torremocha Secretaria de redacción.
Colaboradores: J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Dani Lara, Sonia Ortega, Elicio Dómbriz, Iván Mariscal, Rubén Guzmán.
playmania@hobbypress.es

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez.
Directora de publicaciones: Mamen Perera.
Directores editoriales: Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández.
Subdirector General Económico-financiero: José Aristondo.
Directora de marketing: María Moro.
Director de distribución: Javier Tallón.
Director de producción: Julio Iglesias.
Coordinación de producción: Ángel Benito.
Departamento de sistemas: Javier del Val.
Fotografía: Pablo Abollado.
Departamento de suscripciones: María del Mar Calzada, Antonio Casado.

PUBLICIDAD
MADRID: Directora de Publicidad: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es.
Jefa de Publicidad: Nuria Sancho.
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña, E-mail: monicas@hobbypress.es.
C/ Pedro Teixeira, 8 9ª Planta. 28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino
C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, Vizcaya.
Tel. 902 11 13 15. Fax 902 11 86 32
CATALUÑA/BALEARES:
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona.
Tlf. 93 280 43 34. Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell
C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia.
Tlf. 96 352 60 90. Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián.
C/Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla.
Tlf. 95 570 00 32. Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN
C/ Pedro Teixeira,8 2ª Planta.28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 906 30 18 30 - Fax: 902 15 17 98
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ General Perón 27, 7a planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: PRINTONE S.A. 28340 Valdemoro, Madrid
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 4/2002

Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer







Los chicos de LucasArts vuelven a la carga

LA FUERZA INVADE PS2

Al estreno de este año en los cines del Episodio II de Star Wars, "El Ataque de los Clones", se le suman dos espectaculares juegos para PS2, *Jedi Starfighter* y *Racer Revenge*.

El fenómeno Star Wars sigue pegando con fuerza, y lo demuestra la avalancha de juegos basados en el universo creado por George Lucas que se avecinan. De momento, en PS2 podremos disfrutar de dos de ellos, *Jedi Starfighter* y *Star Wars: Racer Revenge*. *Jedi Starfighter* es un shooter espacial que saldrá en mayo y en el que tendremos que superar distintas misiones, algunas ambientadas en el Episodio II, a los mandos de nuestra nave y pudiendo usar, además de las armas habituales, hasta 4 poderes de la Fuerza, como por ejemplo, ralentizar el tiempo alrededor nuestro para movernos más rápido, lo que supone una de las muchas novedades que presentará respecto a su antecesor, *Star Wars Starfighter*, que también pudimos disfrutar en PlayStation 2.
Star Wars: Racer Revenge es también una secuela, aunque en esta ocasión se estrena en nuestra PS2. ¿Os acordáis de la carrera de vainas de "La Amenaza Fantasma"? Pues eso es lo que vais a encontrar en este juego, carreras trepidantes en unos escenarios muy detallados con efectos en tiempo real. Personajes de la película como Sebulba y otros nuevos (han pasado 8 años desde de la carrera vista en el Episodio I) y un modo Multijugador para que te piques con tus amigos son sólo algunos de los alicientes que nos esperan a partir de febrero de este año.



Aparte de las armas habituales de cada nave, contaremos también con cuatro poderes de la Fuerza que nos serán muy útiles.



La mejora gráfica del juego salta a la vista. Además, se han incluido nuevas vainas y personajes a elegir.





La película

10 años después del "Episodio I", veremos como el Emperador sigue tejiendo su red de intrigas para instaurar la dictadura en la Galaxia. Entre intriga e intriga, veremos el romance entre Anakin Skywalker -futuro Darth Vader- y la ex-reina Amidala. Su estreno en USA está previsto para Mayo.



Personajes ya conocidos de la saga y algunos nuevos aparecerán en este "Episodio II".



Los efectos especiales y las persecuciones espaciales volverán a deleitarnos.

V-RALLY 3 YA ESTÁ EN CAMINO

La famosa serie de Infogrames tendrá su continuación en PS2 en el próximo mes de junio.

Infogrames acaba de anunciar que la tercera entrega de *V-Rally* se estrenará en PS2 allá por el mes de junio. La serie arrancó en 1997 en PlayStation y tuvo el gran honor de ser el primer juego de rallies para los 32 bits de Sony. Como su antecesor, esta entrega está siendo desarrollada por el equipo francés Eden Studios, quienes han prometido elevar aún más el realismo de su juego. Sirva como ejemplo los cerca de 16.000 polígonos que compondrán cada coche, o los 500.000 que compondrán cada tramo. Las etapas serán más mucho más variadas y abundantes, y además presentarán un mayor número de aspectos interactivos, como objetos que podremos romper al chocar con ellos. Otros detalles, como la utilización del sonido real de los motores, harán que nos sintamos como en una competición de verdad. A esperar tocan...



El polvo, la lluvia y la suciedad serán reales.



El 2002 promete ser el año del rally: a *Colin McRae 3* y *WRC 2* se une este impresionante *V-Rally 3*.

Los más vendidos PSX (del 1 al 31 de diciembre)

*Lista facilitada por










Puesto	Juego
1	HARRY POTTER
2	FIFA 2002
3	FINAL FANTASY IX
4	SYPHON FILTER 3
5	METAL GEAR SOLID
6	NBA LIVE 2002
7	GRAN TURISMO 2
8	TONY HAWK'S 3
9	ATLANTIS. EL IMPERIO PERDIDO
10	SPYRO 3: EL AÑO DEL DRAGÓN

Los más vendidos PS2 (del 1 al 31 de diciembre)

*Lista facilitada por












Puesto	Juego
1	DEVIL MAY CRY
2	PRO EVOLUTION
3	WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
4	GRAN TURISMO 3 A-SPEC
5	GTA III
6	SILENT HILL 2
7	FIFA 2002
8	JAK & DAXTER
9	TONY HAWK'S 3
10	BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE

Los más alquilados PSX/PS2 (del 1 al 31 del 12)

*Lista facilitada por















Puesto	Juego
1	BURNOUT
2	FIFA 2002
3	FIFA 2002
4	HARRY POTTER
5	ISS PRO EVOLUTION
6	SILENT HILL 2
7	18 WHEELER
8	TOP GUN
9	HALF-LIFE
10	ATLANTIS. EL IMPERIO PERDIDO

PRIMEROS DETALLES SOBRE GRAN TURISMO 4

Polyphony ya trabaja en la secuela.

SCEI acaba de revelar los primeros detalles sobre la cuarta entrega de *Gran Turismo*, su aclamado simulador. Por lo que se sabe, *GT4* no estará listo hasta bien entrado el 2003, y presentará circuitos ambientados en China y otros exóticos parajes asiáticos, climatología variable durante las carreras y modos de juego Online. En ningún caso debéis confundir este título con *GT Concept*, del que os hablamos hace un par de meses y que ya está a la venta en Japón. Y hablando de *GT Concept*, Sony nos ha dicho que hay muchas posibilidades de que llegue a nuestro país.



GT4 no estará listo hasta el 2003, así que *GT Concept* puede ser una buena forma de hacer tiempo hasta la llegada de la secuela.

JUEGA AL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Los usuarios de PS2 podremos disfrutar de la magia de la trilogía de Tolkien por partida doble.

Gracias a una jugada a dos bandas, los usuarios de PS2 podremos disfrutar de títulos basados en "El Señor de los Anillos". Y por partida doble. Para empezar, Electronic Arts ha firmado un acuerdo con la productora New Line Cinema para desarrollar títulos basados en la gran trilogía cinematográfica. Por ahora sólo se sabe que el primero verá la luz a finales de año, acompañando el estreno de "Las Dos Torres", el segundo film. Además, Vivendi ha firmado otro acuerdo con Tolkien Enterprises para crear juegos basados en los libros, y la encargada de llevarlos a cabo en PS2 será su filial Universal Interactive. Todo está aún muy en el aire, pero la cosa pinta pero que muy bien. Ya os contaremos...





Electronic Arts tiene los derechos para llevar a cabo los juegos basados en las 3 películas de El Señor de los Anillos.



Mientras tanto, Vivendi se ha hecho con los derechos de los libros, por lo que tenemos Señor de los Anillos para rato.

PS2 DE ORO, PLATA Y BRONCE A SUBASTA

Para conmemorar las 100.000 consolas vendidas en Suiza.

Para celebrar las ventas en Suiza, Sony ha organizado una subasta en la que será posible adquirir tres consolas PS2 muy especiales, de color oro, plata y bronce. El precio de salida de cada una se ha fijado en 1.000 dólares (1.120 euros o 186.000 pesetas) cantidad que a buen seguro será rebasada. Los ingresos obtenidos se destinarán a diversas obras de caridad.



Este es el aspecto de las ediciones de PS2, en Oro, Plata y Bronce, que se van a subastar en Suiza con fines benéficos.

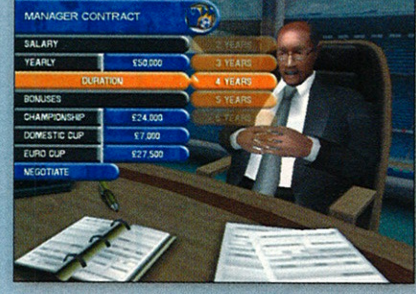
¡CONVIÉRTETE EN EL MEJOR MANAGER!

La estrategia deportiva invadirá PS2 en primavera.

Los aficionados a la estrategia deportiva están de enhorabuena. Dentro de poco podremos disfrutar en PS2 de dos títulos con una pinta inmejorable. En primer lugar, Codemasters está preparando *Manager de Liga 2002*, que tendrá muy poco que ver con la versión de PSOne. Ahora podremos entrenar y controlar a un equipo de las seis ligas más potentes de Europa, lo que se traduce en 722 clubes con todos los jugadores de la temporada 2001-2002. Por otro lado, Infogrames pretende renovar el género con *Premier Manager*, un título que explotará el lado más estratégico con un toque más "humano", según sus creadores. Incluirá cinco ligas y un gran abanico de opciones estratégicas. Ambos títulos llegarán a España en primavera.



MANAGER DE LIGA: La versión de PS2 superará ampliamente lo visto en PSOne en todos los sentidos.



PREMIER MANAGER: El juego de Infogrames será más complejo en cuanto a opciones estratégicas.

GANADORES DEL JUEGO ATLANTIS. EL IMPERIO PERDIDO

Estos son los ganadores de los quince juegos de *Atlantis. El Imperio perdido* para PlayStation que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos de PlayManía del mes de Diciembre. Enhorabuena.

Fernando Rodríguez Cuerva	Almería
Alejandro Fiallo García-Mora	Badajoz
Guillermo Portillo Scharfhausen	Cádiz
José L. Montesinos González	Córdoba
Juan C. Royo Cuevas	Jaén
Daniel Raposo Matos	León
Luis López Alonso	Madrid
Agustín Campos Martínez	Madrid
Francisco Jorge Menclares	Madrid
Pablo Sánchez De Rojas Méndez	Madrid
Francisco J. Belmonte Parra	Murcia
Encarnación Merlo Rey	Sevilla
Laura Blanch Osset	Tarragona
Víctor Pérez García	Zaragoza
Pedro Estella Lorente	Zaragoza

TONY HAWK'S PRO SKATER 4 YA ESTÁ EN DESARROLLO

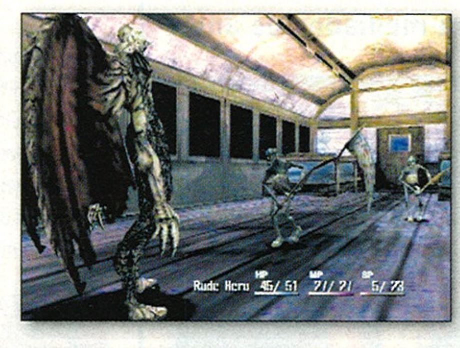
Neversoft sigue puliendo su mejor juego.

Apenas hemos tenido tiempo para explotar al máximo todas las virtudes de *Tony Hawk's Pro Skater 3* en PS2, cuando ya es oficial la existencia de una cuarta entrega para PS2, según acaba de confirmar Activision. Por ahora, lo único real y sólido es que Neversoft espera tenerlo listo para la primavera del 2003, y que con él esperan esperan elevar la jugabilidad de la saga a una nueva dimensión, para alcanzar unas cotas de interactividad y diversión aún más altas. Veremos en qué queda la cosa.

ROL DEL BUENO PARA PS2

Shadow Hearts cubrirá el hueco de *FFX* hasta el verano.

Mientras esperamos la llegada de *FFX*, Virgin nos traerá *Shadow Hearts*, un juego de rol creado por Sacnoth, los padres de *Koudelka*. En él se darán cita una compleja trama, que nos invitará a parar los planes de un poderoso mago a comienzos del siglo XX, con un sistema de lucha por turnos realmente innovador: nuestra habilidad contará a la hora de realizar combos de ataques. Este prometedor título hará su aparición en nuestro país en el próximo mes de marzo.





El juego ha sido desarrollado por Sacnoth, los responsables de *Koudelka* en PSone, con el que guarda ciertos parecidos.



Este juego de rol contarán con originales combates por turnos, en los que nuestra habilidad también tendrá parte.

SONY APUESTA MUY FUERTE POR INTERNET

El futuro también está en la red.

Sony está tomando posiciones frente a sus competidores para afrontar el juego Online con garantías. Por eso, acaba de firmar un acuerdo con NTT Docomo, el líder de telefonía en Japón, para implantar allí la banda ancha. El servicio, que permitirá acceder a sus usuarios a un gran volumen de datos (música, TV...) y al juego en red, estará listo en abril. En el Reino Unido, estas pruebas las está realizando Telewest, y ofrecerá entre otros servicios, la posibilidad de descargar demos. En España no hay nada al respecto, pero habrá noticias en breve. Por último, un detalle para corroborar que PS2 e Internet están muy ligados: en el 2001, la palabra más buscada en Yahoo.com, uno de los buscadores más importantes de la red, ha sido "PS2", por encima de "Pokémon" y "Sexo".

La tarjeta Ethernet, todavía no disponible, será la mejor forma de acceder a la banda ancha.

DESENFUNDA TU... CÁMARA USB

Police 911 dará un nuevo aire a los arcades de pistola haciendo buen uso de este periférico.

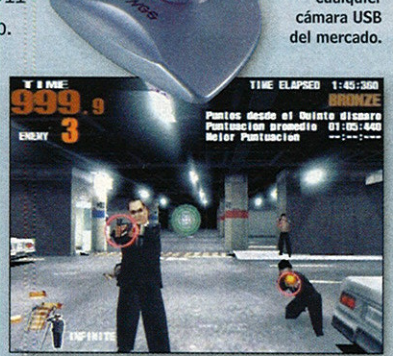
Los habituales de los salones recreativos seguramente recordarán *Police 911*, un arcade de pistola que se caracterizaba por tener un sensor que detectaba nuestros movimientos. Pues bien, Konami ya tiene casi a punto la conversión para PS2, que conservará la seña de identidad del original. Así pues, será posible el uso de una cámara USB que detectará nuestro movimientos a la hora de esquivar los balazos de los enemigos.

Konami no tiene previsto sacar un pack que incluya la cámara USB, pero por unas 5.000 ó 6.000 pesetas podemos hacernos con una. *Police 911* verá la luz en marzo. Seguiremos informando.

El juego será compatible con cualquier cámara USB del mercado.



Gracias a la cámara USB, se acabó el utilizar un botón para cubrirnos. Realismo a tope.



Police 911 tendrá un desarrollo muy parecido a otros estandartes del género.

DESAPARECIDA



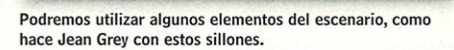
Eliel Evergrand, 24 años. Vista por última vez en este centro comercial. Si tiene cualquier información acerca de su paradero, por favor, póngase en contacto con Josh Calloway (josh@proein.com)

LOS X-MEN SE APUNTAN A LA OLA DE JUEGOS DE LUCHA

Activision confirma su *Next Dimension* para mediados de año.

Activision, compañía responsable de los juegos de lucha protagonizados por los X-Men en PSOne, ha anunciado la continuación de la serie, esta vez, lógicamente para PS2. *X-Men: Next Dimension* ha sido el título elegido, y en está ocasión se ha optado por hacerlo totalmente 3D, lo que sin duda dará otro aire a la saga, además de un lavado de cara general que promete. Hasta mediados de año no llegará aquí.





Magneto volverá a utilizar sus tremendos poderes, pero esta vez con más calidad gráfica y en unas impresionantes 3D.

Podremos utilizar algunos elementos del escenario, como hace Jean Grey con estos sillones.

JUEGO, SET Y PARTIDO PARA PS2

Wanadoo anuncia *Roland Garros* para el mes de mayo.

Ante la, hasta el momento total, ausencia de juegos de tenis para PS2, Wanadoo nos ofrecerá en mayo *Roland Garros*, título que pretende llevar toda la emoción de este torneo al salón de casa. 20 jugadores (entre los que estarán Kuerten o Robredo), 3 modos de juego, 17 pistas y una opción para cuatro jugadores serán sus mejores bazas, además de un prometedor apartado gráfico.



En *Roland Garros* encontraremos todo lo necesario para vivir el mejor torneo del circuito internacional. Y con jugadores reales.

GANADORES DEL CONCURSO SPY HUNTER

Aquí tenéis la lista de los ganadores de de los premios del Concurso *Spy Hunter*, publicado en el número de diciembre de PlayManía. Enhorabuena.

Juego promocional Spy Hunter (PS2) + Camiseta + Taza

Mª Jose Fousa Lorenzo	Barcelona
Miguel Molina Aguilar	Granada
Alex Delgado Regüela	Guipúzcoa
Mariano Cubillo García	Madrid
Víctor Ortiz García	Madrid
Pedro J. Rivera Pérez	Madrid
Fco. Javier Escobar García	Málaga
Javier López López	Orense
Luis Gómez Arevalillo	Toledo
Jorge Herrero González	Zaragoza

Juego promocional Spy Hunter (PS2)

Paulino Castillo Rodríguez	Almería
José Linares Robles	Almería
David Gutiérrez Menéndez	Asturias
Albert Gallardo Verges	Barcelona
Joan Trilla Burgues	Lleida
José A. Arén García	Lugo
Daniel Ayala Reyero	Madrid
Zahira Parra López	Madrid
Virginia Briz Martín	Salamanca
Oscar Reche Piera	Tarragona
Víctor Ibáñez Ganuza	Valencia
Paloma Domingo Rama	Valencia
Marco Hermoso San Modesto	Valladolid
Sergio López Alvarez	Valladolid
Mikel Ferreira Iriondo	Vizcaya

STAR TREK SE TELETRANSPORTA A PS2

La serie Star Trek Voyager se podrá jugar en primavera.

Todos los "trekkies" podemos empezar a frotarnos las manos, porque en abril Codemasters acercará a nuestras PS2 el último juego basado en el fabuloso universo Star Trek. En esta ocasión le toca el turno a la serie Voyager, y el juego recreará a las mil maravillas tanto la mítica nave como a los miembros de su ya conocida tripulación.

Star Trek Voyager: Elite Force será un shoot'em up subjetivo donde asumiremos el papel del Alférez Munroe, líder del equipo de salto Hazard, que se verá enfrentado a una trepidante misión donde no faltarán los viajes en el tiempo, los ataques alienígenas y toda la fantasía del universo Star Trek.



Como buen shoot´em up subjetivo tampoco faltarán los duelos a muerte para cuatro jugadores a pantalla partida.



Todos los personajes que aparecerán en el juego prometen respetar la apariencia de los originales de la serie.


INSANE TRICKS
UNSPOILED VIEWS
DEFY GRAVITY
PlayStation 2
SSX TRICKY
BIG
ssxtricky.ea.com
SSX Tricky
EA SPORTS BIG
PlayStation 2 ¿TE ATREVES?
aDeSe TP





Los zombis de Capcom se mudan a Hollywood

RESIDENT EVIL: LA PELÍCULA

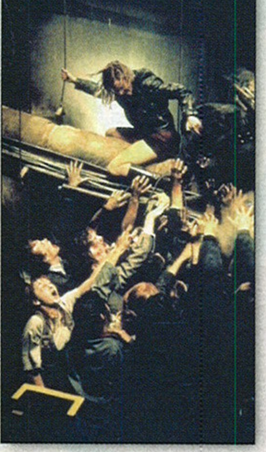
Con un presupuesto modesto y Milla Jovovich encabezando el reparto, el 15 de marzo se estrena en USA "Resident Evil", adaptación al celuloide de la famosa saga de juegos de Capcom.

Todos los fans de la saga *RE* que siguen llorando por no poder disfrutar de más juegos para PsOne y PS2, tendrán la oportunidad de disfrutar de "Resident Evil," la película que, basándose en la saga, llegará a las pantallas americanas el 15 de marzo y que seguramente se estrenará aquí en verano.
Dirigida por Paul Anderson, responsable de películas como "Mortal Kombat" y "Horizonte Final", la película contará con todos los ingredientes ya clásicos de los juegos: la corporación Umbrella, los miembros del comando S.T.A.R.S., complejos subterráneos llenos de trampas y, por supuesto, zombis, muchos zombis.
La trama gira entorno a un virus mortal que es liberado (¿accidentalmente?) en un complejo subterráneo de investigaciones genéticas llamado Hive, y que pertenece a Umbrella. La Reina Roja, un superordenador que controla y dirige Hive, cierra todas las salidas del complejo, acabando con los investigadores del laboratorio. Un comando militar se dirige al lugar para averiguar qué ha pasado, lo que aún no saben es que el letal virus ha convertido a todos los científicos en zombis sedientos de carne humana. Si el comando no consigue encontrar en el complejo la vacuna para erradicar el virus en menos de tres horas, se extenderá por todo el mundo... ¿A qué parece el argumento de uno de los juegos? Pues a echarle paciencia, porque dentro de poco estará en nuestros cines.



El aspecto de los zombis recordará a las sangrientas películas de George Romero.





El laboratorio subterráneo Hive está de zombis hasta la bandera. Más de 500, concretamente.



Alice recuperará la memoria hacia la mitad de la película y se volverá una chica muy dura.



Quién es quién en Resident Evil

Sin llegar a ser un reparto de lujo, de esos que llenan las butacas del cine solo con decir sus nombres, "Resident Evil" cuenta con un elenco de actores bastante interesante y que, sin duda alguna, darán que hablar. Cabe destacar a Mila Jovovich ("El Quinto Elemento", "Juana de Arco"), Michelle Rodríguez ("The Fast and the Furious") y Eric Mabius ("El Cuervo 3", "Deep Blue Sea") entre otros.



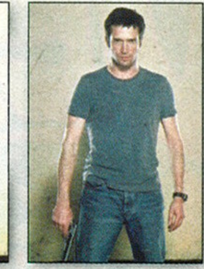
Alice: la prota de la peli, tiene amnesia y dos pistolas a juego.



Rain: la dura del comando, reparte plomo que es un gusto.



J.D.: uno de los comandos que se volverá zombi.



Matt: El chico bueno que ayudará a Alice a salvar el mundo.



Uno: El líder del comando de élite, no llegará al final.

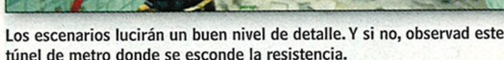
SAYONARA BABY

Terminator se estrenará en PS2 de la mano de Virgin

Con la tercera entrega de la saga cinematográfica ya confirmada, *Terminator* aparecerá en PS2 en forma de shoot´em up en tercera persona. *Dawn of Fate* será su subtítulo y nos llevará al año 2029, donde los humanos deben de luchar por la supervivencia de la especie, contra los malvados planes del ordenador Skynet. Así pues, encarnaremos a varios integrantes del ejército de John Connor (la última esperanza de la humanidad) y deberemos evitar que su madre, Sarah, muera. Y todo con un apartado gráfico prometedor. ¿Cuándo? En primavera.



El juego recreará las batallas del ejército de Connor contra las máquinas.



Los escenarios lucirán un buen nivel de detalle. Y si no, observad este túnel de metro donde se esconde la resistencia.

PLATAFORMAS DIABÓLICAS

Taz tiene prevista en mayo su primera visita a PS2.

El famoso diablo de Looney Toons va a hacer su estreno triunfal en PS2 con *Taz Wanted*, un plataformas de acción 3D donde Taz demostrará que mantiene intactas sus habilidades. Y es que, igual que en los dibujos, el diablo de Tasmania se abrirá paso por los enormes escenarios a base de correr, girar, romper y, claro, comer. Ya sabéis, a esperar la primavera.



Infogrames espera que Taz Wanted se convierta en el plataformas revelación de la primavera. Calidad gráfica no parece faltarle.

CABALGA EN LAS OLAS

El surf se suma a los deportes de riesgo para PS2.

Infogrames pondrá a la venta esta primavera el primer simulador de surf para PS2. *Transworld Surf* promete ofrecernos una simulación realista de este espectacular y peligroso deporte, ya que Atari, que es quien se está ocupando del desarrollo, ha contado con el consejo y asesoramiento de algunos de los mejores surfistas de mundo, así como con la colaboración de Billabong, marca especializada en productos de surf. Podremos optar entre 13 surfistas profesionales y 9 escenarios reales para lanzarnos a intentar la hazaña de domar las olas. Eso sí, a partir de abril.



El primer juego de surf para PS2 promete ofrecernos toda la emoción y el espectáculo de este atípico deporte.

Breves & Fugaces

Empezamos con los más vendidos en Japón. En PS2 lidera las ventas *Winning Eleven 5 Final Edition*, el fabuloso simulador de fútbol de Konami, seguido de *Gundam: Federation Vs Zion*, un juego de Mechas de Bandai. En PSOne, ¡¡¡sorpresa!!! ha habido cambios. Los más vendidos son el remake de *Dragon Quest IV*, un fabuloso RPG de Enix, y el desconocido *Sister Princess: Pure Stories*, que huele a "pasteleo" amoroso...

Como ya os adelantamos, las malas cifras de taquilla de la película "Final Fantasy" han obligado a Square Pictures a abandonar la industria del celuloide, aunque se despedirán con un corto de 10 minutos relacionado con "Matrix", que servirá de nexo entre la primera parte de la película y su continuación.

Centrándonos en la secuela de otro éxito, *Onimusha*, ya se sabe que incorporará una especie de "simulador de novias", ya que la relación del protagonista con otros personajes le permitirá obtener mejores objetos y ayudas. No, si al final vamos a tener que ser majos hasta con los demonios...

Siguiendo con secuelas, ya se está desarrollando *Gran Theft Auto IV*, que ahondará un poco más en el excepcional sistema de juego de su antecesor y otorgará una mayor importancia a las relaciones entre el protagonista y otros personajes, así como a la propia ciudad, ya que se rumorea que podremos acceder a los interiores de los edificios... Otro del que acabamos tener noticias fiables es la secuela del mítico *Ninja Gaiden* para PS2, que adoptará el desarrollo de una action-RPG.

Sobre otro mito, *Metal Gear Solid 2*, se está preparando una segunda banda sonora, tras la gran acogida que ha tenido la primera. En este segundo CD, que se pondrá a la venta el 26 de enero bajo el título "The Other Side", entrarán los 20 cortes que no entraron en el primer disco.

HOBBY CONSOLAS SE VA DE CINE



¡Madre míaaaaaaaa! Los zombis de *Resident Evil* están a punto de pasarse a la pantalla de los cines en una espectacular película, y en Hobby Consolas han sido los primeros en conseguir sus imágenes más impactantes del film. ¿Quieres ver a la bellísima Mila Jovovich enfrentándose a ellos? ¿Quieres saber también cuáles son las similitudes entre los juegos y la película? ¿Cuántos zombis por metro cuadrado te esperan en la sala de cine? ¿Y cuáles serán los siguientes *Resident Evil* que está preparando Capcom después de la película? No te pierdas el estupendo reportaje que te han preparado los chicos de Hobby Consolas.



Además, te ofrecen las primeras imágenes de los juegos inspirados en "El Señor de los Anillos", así como una guía rápida para triunfar como agente secreto en *Head Hunter* en las versiones de PS2 y DC. Completan este gran número con las reviews de *Max Payne*, *Wipeout Fusion*, *Dropship* y *Ace Combat 4* para PS2 y *Monsters Inc.* para PSOne, entre muchas otras. ¡Comienza el año a lo grande con Hobby Consolas por solo 2'75 euros!

HAZTE CON TU CALENDARIO POKéMON 2002

Nintendo Acción estrena el año regalándote un calendario de 8 páginas con espectaculares imágenes de *Pokémon*. Si tú lo has estrenado con una GB Advance, encuentra este mes una completa Guía de Compras con todos los títulos que hay disponibles para esta consola, comentados y puntuados. ¿Que te acaban de regalar *Zelda Oracle Ages/Seasons* y *Harry Potter*? Sí, también estás en el lugar adecuado. Publican las dos primeras entregas de ambas guías de Game Boy Color. Por fin, en el número 19 de Revista Pokémon lo más destacado es la nueva guía de *Pokémon Cristal*, con todos los detalles y novedades que esperas.





Computer Hoy
Activa tu XP

Si algo ha creado verdadera confusión entre los usuarios de Windows es el método de activaciones del XP. Cambiar la configuración del PC puede ser el origen de nuevos problemas. Así que, para que se sepas qué cambios hacen "despertar" este sistema, Computer Hoy ha probado las 1.023 posibilidades que existen para que se active, y, además, se explica cómo funciona la activación. La implantación de la nueva moneda europea también ha originado cierta confusión. Para que a los usuarios informáticos no les suponga ningún trauma, un curso dedicado al Euro da todas las claves para también actualizar el PC en este sentido. Sólo a 1,75 €

¡Activa XP!

TODO LO QUE HAY QUE SABER SOBRE... ¡SONIDO DIGITAL!
PC MANíA

El PC de tus entretelas, y de las nuestras, está convirtiéndose en una potente herramienta lúdica, capaz de reproducir películas, canciones y hasta postales animadas. Para que la experiencia sea totalmente satisfactoria, hay que disponer de: a) un sistema de sonido adecuado y b) el número 28 de PC Manía, en el que se publica una comparativa de las mejores tarjetas (de sonido, claro) y un monográfico con 25 trucos de instalación, rendimiento y edición de ficheros (sí, sí, sí, de sonido). También te ofrecen otros artículos que pueden interesarte, como el que analiza los programas de recuperación de datos, o el que explica cómo crear y administrar discos duros virtuales. ¿Quieres más? Pues hay más: ¡una aplicación completa en CD-ROM! Se llama Grabador de música CD. Y sirve, justo, para eso. Anda, pásate por el quiosco y cómpralos...

SIENTE LA FUERZA CON



Micromanía te invita a descubrir algo muy especial para comenzar el año con buen pie. Te adelantan cómo será el esperado título de LucasArts para PC, *Jedi Knight II: Jedi Outcast*, que devolverá al héroe del título original, Kyle Katarn, al protagonismo absoluto de esta particular visión del universo "Star Wars". Pero aquí no se acaba todo. Tienen mucho más. Por ejemplo, te ofrecen el análisis completo de *Medal of Honor. Allied Assault*, uno de los títulos más espectaculares de la acción 3D. O también te adelantan lo que puedes esperar de *Command & Conquer: Renegade*, un cambio de perspectiva sobre el mundo creado por Westwood Studios, donde la acción se alía con la estrategia. Tienen las secciones habituales, previews, puntos de mira, Patas Arriba como el de *Return to Castle Wolfenstein*, reportajes, noticias... Y una sorpresa muy especial. Te ofrecen la demo jugable de *Medal of Honor*.





TODO POR EL ORO
• El único videojuego oficial de los Juegos Olímpicos de Invierno.
• Escenarios reconstruidos con imágenes de satélite.
• Una intensa modalidad multijugador.
• Cuatro modos de juego: Olímpico, Estilo Libre, Torneo y Clásico.
• Una presentación visual estilo TV para lograr una experiencia de juego realista.
• Incluye las pruebas más importantes: Slalom alpino femenino, Bobsleigh masculino por parejas, Salto de esquí K120 individual masculino, Descenso alpino masculino, Saltos libres femeninos y Slalom gigante de snowboard masculino en paralelo.
SALT LAKE 2002
FORMATOS DISPONIBLES
PlayStation 2
PC CD-ROM
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D. 3º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
TM © 1997 SLOC. Copyright © 2002 International Olympic Committee (IOC). Todos los derechos reservados. Editado bajo licencia de Eidos Interactive LTD. "PS" y "PlayStation" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.
OFFICIAL VIDEO GAME
www.olympics.com
www.olympicvideogames.com
DESARROLLADO POR
ATD
EDITADO POR
EIDOS INTERACTIVE
www.eidos.com

COMMANDOS 2

¡¡Esto es la guerra!!

Si te gusta la aventura, la ambientación bélica y darle un poco a las neuronas, seguro que estás esperando ansiosamente el lanzamiento de *Commandos 2*, un juego español que los usuarios de PC han ensalzado como el mejor juego de estrategia de la historia.

Hace tres años largos, el grupo de desarrollo español Pyro Studios puso a la venta, bajo el sello de Eidos, *Commandos*, un juego de estrategia que inmediatamente se convirtió en un éxito de crítica y de público. Unos preciosos y detallados gráficos, un comando de 6 hombres con habilidades dispares que había que combinar con astucia y un montón de retadoras misiones, elevaron al juego a lo más alto de las listas de ventas de todo el mundo.

Por supuesto, las demandas de una segunda parte no dejaron de producirse y, tras la salida de un disco de expansión, Pyro se puso a trabajar en una auténtica secuela que ya se ha encumbrado como número 1 en PC y que en marzo llegará a PS2 con la intención de repetir el éxito. Para comprobarlo, visitamos las oficinas de Pyro, donde hemos disfrutado en persona de las excelencias del *Commandos* de PS2.

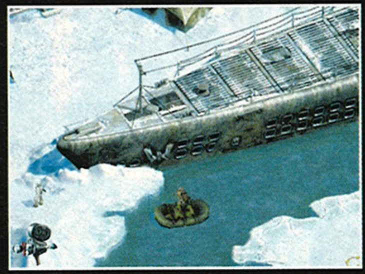
MUCHO MÁS QUE UNA CONVERSIÓN.

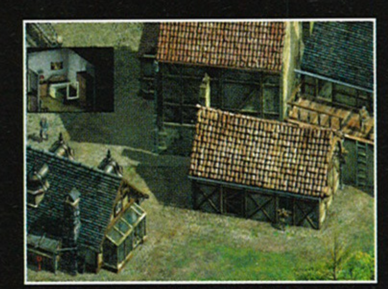
Después de ver y probar una beta del juego, ya os podemos adelantar que *Commandos 2* no va a decepcionar a nadie. En nuestra visita a Pyro pudimos comprobar que el juego conservará las principales virtudes del título de PC, como sus excelentes gráficos y adictivo desarrollo, pero adaptadas a las mil maravillas a la consola. Y es que los chicos de Pyro no se han conformado con hacer una conversión fácil para salir del paso, sino que han realizado un excelente trabajo que ha tenido en cuenta las peculiaridades de PS2 y sus usuarios.


Jack podrá cargar con los enemigos eliminados para no dejar pruebas de su incursión. Al ser el más fuerte, es el que más veces dará la cara.


El juego nos dará opción de manejar montones de ítems que podremos emplear en diversas acciones, incluso para subir a un elefante.


Podremos eliminar a nuestros enemigos usando cualquier arma de nuestro inventario o a base de puñetazos. La elección del arma será básico.

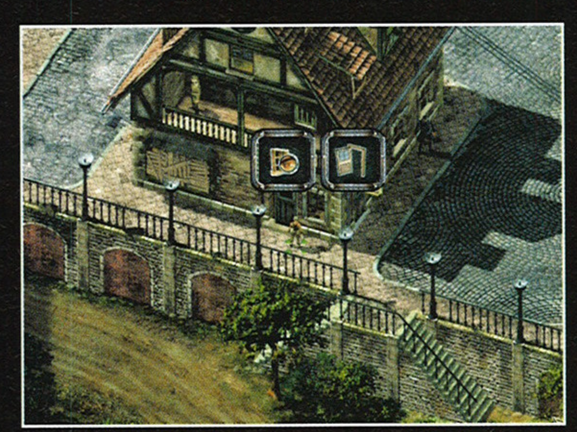

Podremos usar todo tipo de vehículos, como camiones, jeeps, tanques o barcas para llevar a buen término las misiones.

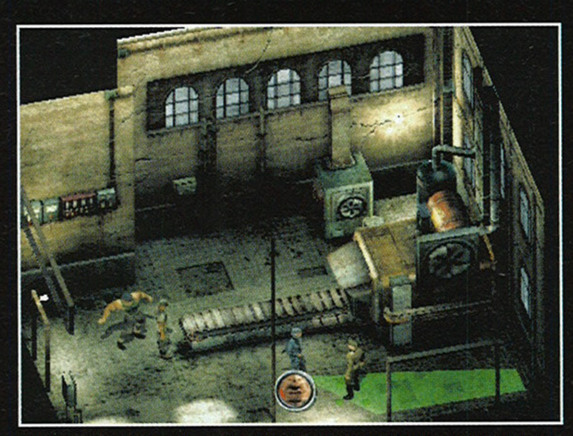

Si nos asomamos a una ventana, podremos ver lo que hay en su interior. Algo muy útil si no sabemos si el lugar está despejado.

Tras convertirse en uno de los juegos para PC de más éxito de esta Navidad, Commandos 2 llega a PS2 con la intención de repetir la hazaña.

Como muchos sabréis ya, *Commandos 2* nos pondrá a los mandos de un equipo de élite compuesto por 9 miembros enfrentados a 10 misiones con un montón de objetivos. Para resolver estos objetivos, deberemos combinar las habilidades de los miembros del equipo, alternando el control de uno a otro según las necesidades de la situación. Así, deberemos aprender a explotar las posibilidades de personajes tan dispares como un perro, un ratero, una seductora despampanante o el clásico Rambo, para que juntos logren culminar audaces misiones de infiltración.

Gonzalo Suárez, jefe del proyecto, nos mostró personalmente algunas de las adaptaciones más importantes llevadas a cabo en *Commandos 2*, y que empiezan por un profundo cambio en el sistema de control, adaptado perfectamente al Dual Shock 2. Además, conscientes de que a los jugadores de consola no nos gusta complicarnos la vida, han adaptado el manejo de los personajes al estilo propio de una aventura, así, en lugar de mover un cursor por los detallados escenarios, moveremos directamente a nuestros soldados con el stick izquierdo y utilizaremos casi todos los botones del pad para escoger entre una larguísima lista de acciones posibles: desde hacer uso de un variado arsenal, a atacar en silencio, pasando por hablar, disfrazarse, pilotar una lancha, cabalgar en un elefante… Cualquier cosa que se os ocurra para vencer los obstáculos que el ejército nazi ponga en nuestro camino. Y es que, además de un divertido y »


Al acercarnos a un elemento del escenario susceptible de ser usado de alguna forma, un menú nos indicará nuestras mejores opciones.


Un buen ejemplo de cómo deben cooperar nuestros hombres: mientras el espía distrae al guardia, Jack acaba con el otro nazi.

Hablamos con Gonzalo Suárez, jefe de proyecto, y Jon Beltrán, jefe de programación



→ En Pyro nos han dicho...

Nuestra directora tuvo ocasión de charlar largo y tendido con Gonzo, a la derecha en la foto y Jon a la izquierda, que le dijeron cosas tan interesantes como éstas:

“Hemos hecho un juego de consola, pensado para PS2 y para los usuarios de PS2, no una adaptación.” G.S.

“Hemos modificado el control para que no haya cursor: los personajes se mueven con el stick y actúan con los botones del pad.” J.B.

“La versión PS2 es idéntica a la de PC salvo en el control, y un extenso tutorial.” J.B.

“Luis, el tester del juego, prefiere jugar a Commandos 2 en PS2 porque es más cómodo de manejar que el de PC, e igual de divertido” G.S

“No vamos a introducir modo Online, porque no sabemos las opciones que tendrá el módem y no queremos arriesgarnos a que no funcione bien” G.S.

“Me gustaría (risas) que Eidos nos hiciera un pack especial. ¿Has visto la caja de Silent Hill? Pues algo parecido, porque Commandos 2 se lo merece.” G.S.

Ocho héroes en busca de la victoria

SAMUEL BROOKLIN: EL CONDUCTOR

Aunque todos los miembros de tu equipo saben conducir, sólo él es capaz de sacarle todo el jugo a cualquier vehículo. Los cócteles molotov son su principal arma, y es capaz de arrojarlos a gran distancia y a través de puertas y ventanas.

F. WOOLRIDGE: EL FRANCOTIRADOR

Su endeble constitución hace que aguante pocos impacto enemigos, por lo que prefiere camuflarse en lugares ventajosos desde donde acabar con los nazis a distancia. Su principal misión será cubrir el avance de sus compañeros.

PAUL TOLEDO: EL RATERO

El más ágil de tus comandos, será capaz de todo tipo de proezas físicas, escalará lo escalable y correrá más que nadie. Es ideal para acceder a zonas complicadas y luego facilitar el avance a sus compañeros lanzándoles cuerdas o escalas.

JACK O´HARA: EL BOINA VERDE

Será tu comando de vanguardia, ya que es el más fuerte y resistente de tus hombres. Su habilidad con las armas de fuego y con el cuchillo le convierten en el hombre ideal para dar la cara cuando la cosa se complican.

» original desarrollo y un intuitivo sistema de control, *Commandos 2* tiene en el realismo de situaciones y escenarios, otro punto a favor.

AMBIENTACIÓN DE LUJO.

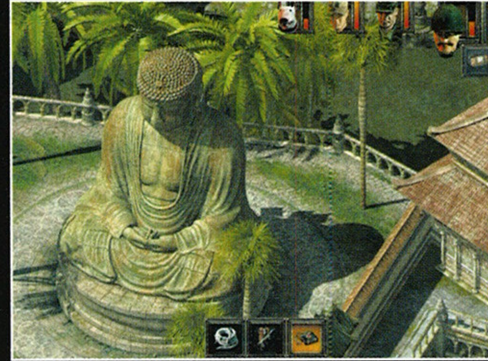
Todas las misiones de *Commandos 2* estarán ambientadas en la Segunda Guerra Mundial y se basarán en acontecimientos reales. Nuestro periplo como soldados de élite nos llevará a visitar las celdas Colditz, las islas del Pacífico, regiones ocupadas de Francia o el mismísimo corazón del III Reich. Pyro ha procurado dar a todo su juego un look muy cinematográfico, que recrea el ambiente de las mejores películas bélicas, como demuestra la misión de Birmania, claramente inspirada en la película "El puente sobre el río Kwai" o "Salvar al Soldado Ryan".

El elaborado diseño de todos los escenarios nos dará la sensación de que estamos viendo una maqueta a escala de, por ejemplo, el París

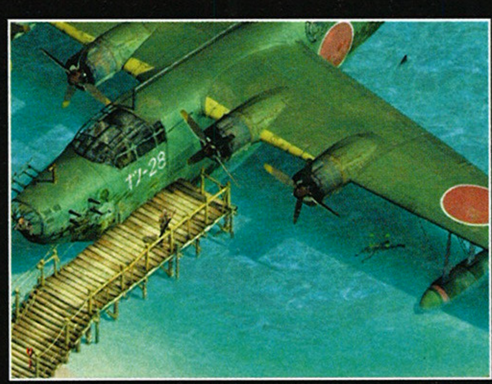
Para que os hagáis una idea del concienzudo trabajo gráfico realizado por Pyro, os podemos decir que no se repite una sola textura del juego.

ocupado, por donde movemos a nuestros soldaditos allá donde nos parezca oportuno. La recreación gráfica raya lo obsesivo por la infinita cantidad de detalles incluidos en los escenarios, que además son altamente interactivos. Tanto es así, que no sólo se notarán los estragos en las calles cuando lancemos un cóctel molotov, sino que incluso podremos asomarnos a las ventas para ver lo que nos espera dentro de un edificio…

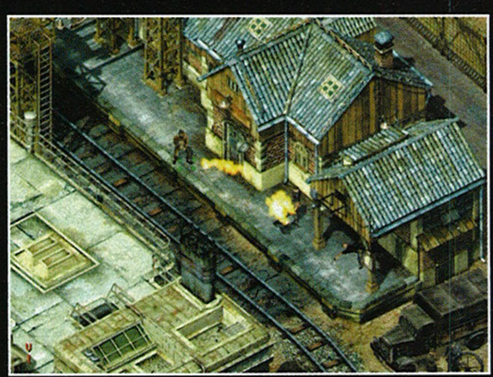
Además, disfrutaremos de espectaculares efectos de partículas en las explosiones, cambios



Es importante que tengamos en cuenta las distintas habilidades de cada personaje a la hora de repartir el material de campaña.



Uno de los aspectos más cuidados del juego es la Inteligencia Artificial de los enemigos, mucho más listos que en las películas.



Es importante destacar la calidad gráfica que mostrará el juego, apoyada además en un excelente diseño de las localizaciones.

El principal atractivo de *Commandos 2* es que tenemos a nuestras órdenes un equipo de ocho personajes, más el perro Whiskey, cada uno con sus propias características y peculiaridades. Usar bien a estos comandos especiales es lo que marcará la diferencia entre la victoria y la derrota. Aunque en pantalla nuestros hombres parecerán minúsculos, pronto descubriréis que todos ellos están perfectamente recreados y cuentan con una animación de auténtico lujo.

RENÉ DUCHAMP: EL ESPÍA

Domina tanto el alemán como el japonés y sus nervios de acero le permiten pasear por una base enemiga con un disfraz de oficial sin que nadie sospeche. Te será muy útil para agenciarte todo tipo de objetos y sabotear instalaciones nazis.

THOMAS HANCOCK: EL ARTIFICIERO

Carga con una mochila llena de explosivos y eso le hace ser el más lento. Eso sí, puede lanzar granadas a gran distancia y es el único capaz de destruir objetivos de gran tamaño. Además, puede provocar pequeñas explosiones de distracción.

NATASHA NIKOCHEVSKI: LA INFILTRADA

Utiliza varias tapaderas para poder desempeñar su papel de espía. De ella obtendremos montones de información y gracias a su poder de seducción distraerá a cualquier soldado enemigo con el que se cruce. Pero ojo, que también ataca...

JAMES BLACKWOOD: EL LANCHERO

Es un maestro del lanzamiento de cuchillo lo que le hace ideal en misiones de sigilo. Gracias a su gancho puede subir a lugares inaccesibles y, aunque no es el único que puede nadar, su traje de buzo le convierte en el ideal para misiones submarinas.

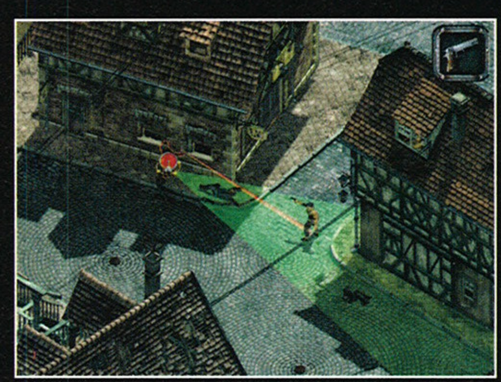
climáticos, realistas efectos de luz… No os dejéis engañar por el pequeño tamaño de nuestras unidades, ya que estarán animadas y diseñadas con tanta precisión y realismo como los escenarios. En fin, una gozada visual.

A este lujoso apartado gráfico hay que sumar el realismo que se ha impreso al comportamiento de los alemanes, dotados de una gran Inteligencia Artificial, o el hecho de que tengamos que tener en cuenta la línea de visión de los enemigos e incluso el alcance del ruido que produzcamos, ya sea al eliminar a un enemigo de una certera puñalada o al remar por un río. Sin duda, el realismo y el espectáculo visual pondrán la guinda perfecta a un desarrollo y una jugabilidad tan bien pensada como ajustada.

LA CLAVE DEL ÉXITO.

Tenemos que reconocer que nuestra visita a los estudios de Pyro nos ha dejado un más que agradable sabor de boca. El juego nos ha sorprendido tanto por su faceta gráfica como por el esfuerzo realizado para conseguir un juego digno de PS2 y no una conversión sin más. De hecho, el desarrollo de esta versión para PS2 ha corrido parejo al de PC y, aunque en esencia es el mismo juego, se han tenido en cuenta las peculiaridades de la consola para adecuar la jugabilidad y conseguir un juego gratificante para los usuarios de PS2. Se ha modificado el sistema de control, va a haber cambios en los menús y el interfaz para facilitar el manejo, y se han buscado todas las fórmulas posibles para que el juego sea tan divertido como en PC, incluyendo un extenso tutorial para ayudarnos a hacernos con el control.

Os aseguramos que esperamos con impaciencia tener una versión final en nuestras manos, porque sin duda es, junto a *Metal Gear 2*, el juego más importante de este comienzo del 2002.

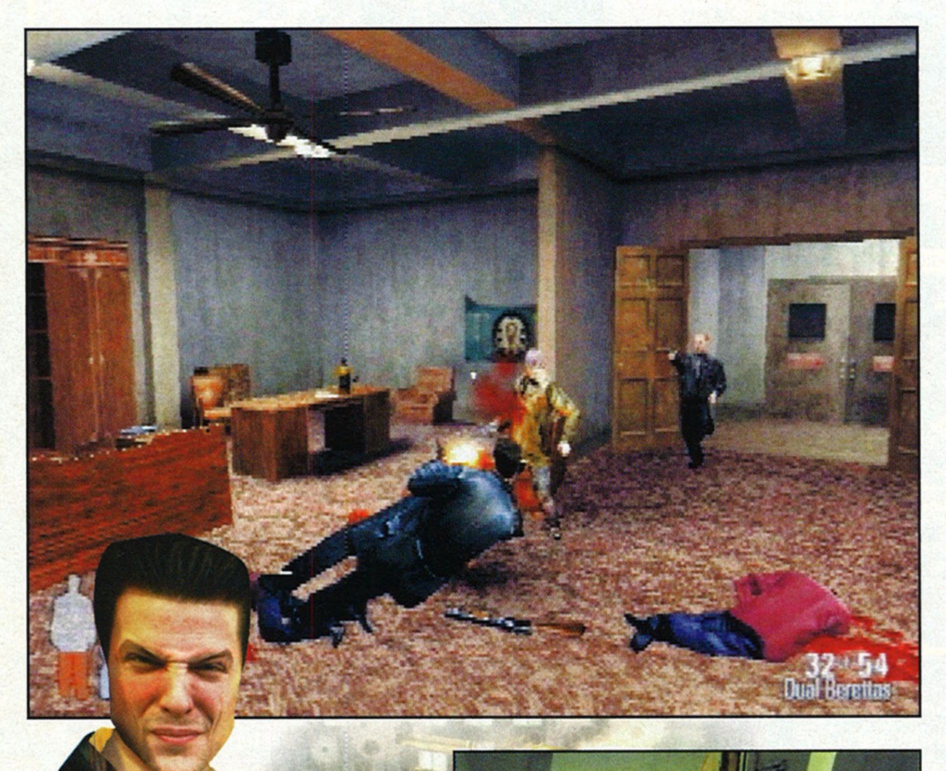

Gracias a la señalización de las líneas de visión podemos intentar esquivar "las miradas" de los enemigos.


Los interiores de los edificios son totalmente 3D, por lo que podremos rotarlos completamente para buscar ítems o enemigos.


Gracias al menú superior podremos cambiar el control de un comando a otro según las necesidades de cada situación.

Max Payne

Acción, con todo el encanto de Matrix

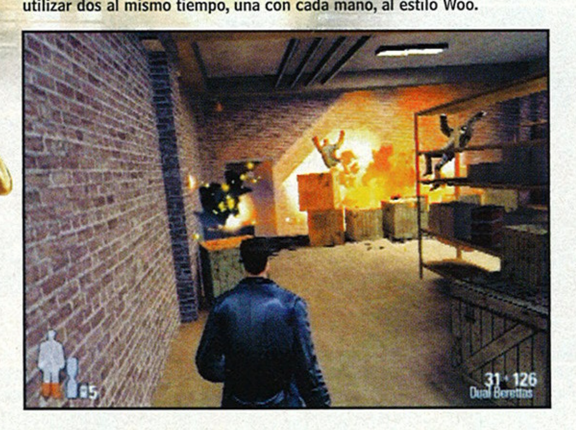


Ha sido uno de los mayores éxitos de PC del pasado año, y ahora se estrena en PS2 con la intención de convertirse en el mejor y más espectacular juego de acción.

Como la mayoría de los juegos de acción, *Max Payne* está orientado hacia un público adulto, y en su argumento confluyen capos del narcotráfico, asesinatos y otros temas y personajes no menos peliagudos. Hasta el mismísimo comienzo del juego es duro de "roer", ya que deberemos presenciar el asesinato de la familia de Max, el policía que protagoniza del juego, a manos de una pandilla de drogadictos bajo los efectos de una nueva sustancia. Desde ese instante, Max buscará venganza y se embarcará en una lucha al margen de la ley contra los responsables de la sustancia.

PARA HACER FRENTE A TAN ARDUA TAREA, Max contará con la escasísima información que le pueden ir proporcionando sus antiguos compañeros del cuerpo de policía y, por supuesto, con un amplio arsenal en el que tienen cabida escopetas, metralletas, cócteles molotov, granadas, rifles de francotirador... Pero ambos recursos no serían nada si Max no pudiera utilizar el efecto "Bullet Time", mediante el cual el paso del tiempo se ralentiza y resulta más sencillo apuntar y disparar en medio de un tiroteo, un detalle que hemos visto en la película "Matrix", pero que hasta ahora ningún juego había utilizado en su favor. Sin duda, esta faceta hace de *Max Payne* un título muy espectacular en todas las cuestiones visuales, ya que esta "cámara lenta" tan especial nos permite apreciar detalles que muchas veces se nos pasan por alto, como la trayectoria de los proyectiles, al tiempo que hace un alarde técnico impresionante, que se plasma en la plena libertad de control

Cuando las armas sean pequeñas, como las pistolas, Max puede utilizar dos al mismo tiempo, una con cada mano, al estilo Woo.





Por armas que no quede...

Para llevar a cabo su venganza, Max dispondrá de un amplio repertorio de armas, en el que tienen cabida pistolas, escopetas o granadas, a las que además hay que sumar las que improvisemos sobre la marcha, como letales tubos de oxígeno a los que podemos disparar para que exploten. Lo dicho, como juego de acción que es, son las verdaderas estrellas.


Los cócteles molotov son ideales para acabar con varios enemigos de una tirada.


Por el contrario, los que están más alejados sólo caerán con nuestro rifle de precisión.

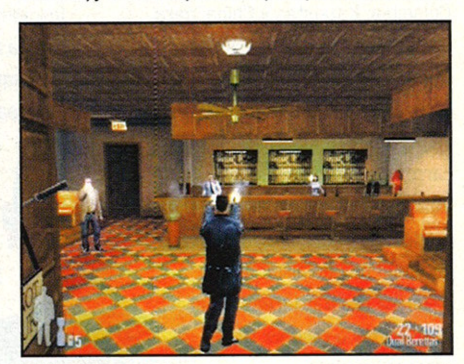

Si disparamos a ciertos elementos del entorno, también haremos algo de daño...




Las pesadillas de Max son los únicos momentos en los que no hay acción, y sí ciertos toques plataformeros.


MP tiene un "pero": no es posible salvar en cualquier momento, y si morimos, tenemos que repetir el nivel entero.





Max Payne ha saltado a PS2 de una manera más que acertada, conservando intacta toda su espectacularidad.

de la cámara, con todos los efectos y elementos en pantalla, en tiempo real.

A LA HORA DE JUGAR, esto se traduce en un explosivo juego de acción pura y dura, en el que nuestra máxima es apuntar bien y disparar en el momento adecuado, dejando la aventura y las plataformas en un adecuado segundo plano. Aunque esto pudiera parecer simple, en realidad no lo es tanto, porque en *Max Payne* encontraremos variadísimas situaciones que afrontan la acción desde perspectivas distintas, ya sea en un tiroteo en un hotel, escapando de un incendio o padeciendo una de las pesadillas que vivirá Max. Vamos, una sorpresa continúa que mantiene muy altas las cotas de diversión.

En cuanto al control, no teníamos muy claro cómo se iba a trasladar el sistema de la versión de PC, que combinaba teclado y ratón. Pues bien, aunque Take 2 no ha incluido la compatibilidad con los ratones y teclados USB, ha hilado muy fino al plasmar este sistema en PS2, utilizando de manera magistral los sticks analógicos y permitiendo además adaptar su sensibilidad. Por el contrario, no hemos quedado tan satisfechos con el apartado gráfico, que no alcanza todo el esplendor de la versión de PC ni explota todas las posibilidades de PS2. Y ya puestos a pedir, tampoco hubiera estado de más algún extra, ya que es tan corto como el de PC, es decir, unas 12-15 horas de juego.

En cualquier caso, *Max Payne* no deja de ser un excepcional juego de acción, que basa gran parte de su encanto en la estética de "Matrix" y que, pese a su brevedad, encandilará a los amantes de la acción que busquen nuevas emociones. Aunque si ya lo has jugado en PC, no encontrarás nada nuevo.

Matrix, en estado puro

La huella "social" dejada por la película "Matrix" se ha plasmado en numerosos aspectos de *Max Payne*, tanto jugables como visuales. El más claro de todos es la inclusión del efecto Bullet Time, aunque tampoco pasan desapercibidos ciertos enfoques de cámara (persiguiendo a una bala) o la vestimenta del protagonista.


Durante el efecto Bullet Time, el paso del tiempo se ralentiza, dándonos algo de ventaja.


Cuando acertemos con el rifle de precisión, podremos ver como impacta la bala.



Dropship

La seguridad del mundo depende de ti

Sony te ofrece formar parte de un ejército de élite puesto al servicio de la comunidad internacional. ¿Te atreves a salvar al mundo de los perturbadores de la paz?

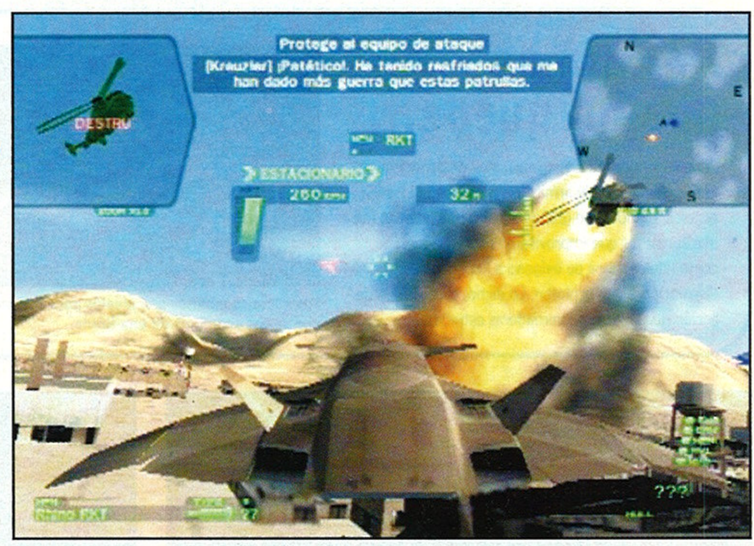
Para asegurar la inestable paz mundial, se crea un ejército internacional llamado UPF, al que pasarás a pertenecer en *Dropship*, un título que combina perfectamente la simulación bélica con la acción pura.

El juego se estructura en cuatro campañas, que nos llevarán al Sahara, Colombia, Kazajstán y China, para cumplir una serie de misiones. Dependiendo del cometido, manejaremos un tipo u otro de vehículo: distintos aviones, carros de combate, tanquetas... Aunque en la mayoría predomina el disparo, la variedad de las misiones nos llevará a realizar tareas como transportar o recoger tropas, recabar pruebas, asumir el mando de varios efectivos o escapar de una emboscada.

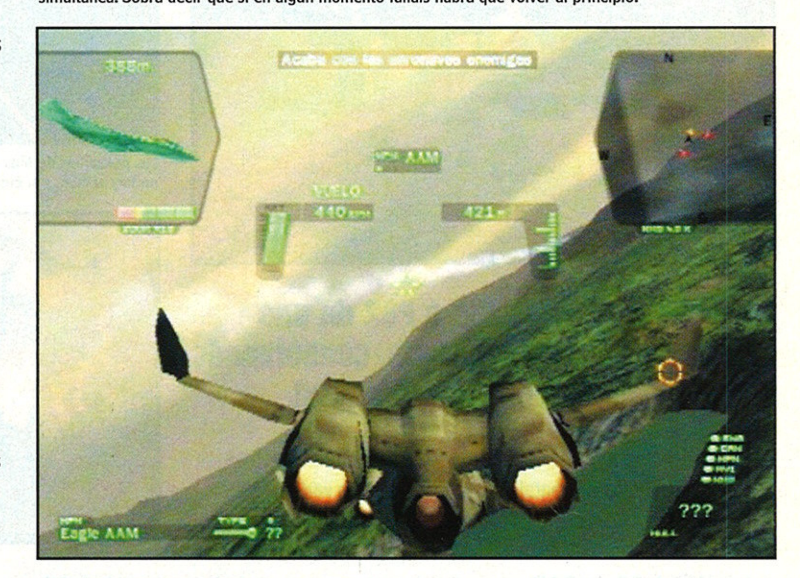
Este tipo de juegos suele presentar un complicado manejo que desanima a mucha gente. Sin embargo, *Dropship* cuenta con un sistema de control muy intuitivo. Tras superar las misiones de entrenamiento, pronto descubrimos que efectuar devastadoras pasadas sobre bases enemigas o precisar un aterrizaje en medio del campo de batalla son acciones de lo más sencillo. Eso sí, se utilizan todos los botones del Dual Shock, pero no cuesta acostumbrarse.

Aunque los escenarios puedan parecer algo desolados, los gráficos cumplen con creces, con un correcto modelado de los vehículos, una notable recreación de las explosiones y precisos zooms, que podremos hacer manualmente.

Así pues, nos hallamos ante un título con un buen acabado y accesible para todos. Eso sí, el género te debe atraer mínimamente. Si es tu caso no te lo pienses, porque no hay mucho juegos de este corte en el catálogo de PS2.

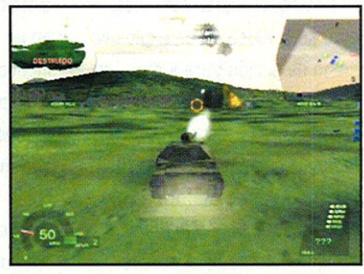


Habrá misiones en las que deberemos desempeñar numerosas tareas, de forma secuencial y hasta simultánea. Sobra decir que si en algún momento falláis habrá que volver al principio.





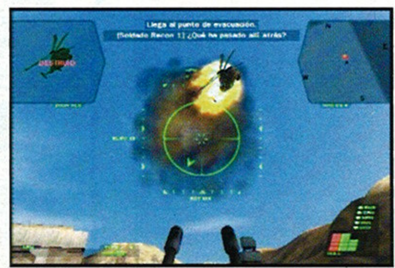
Mediante el zoom manual podremos fijar los objetivos con mayor comodidad.



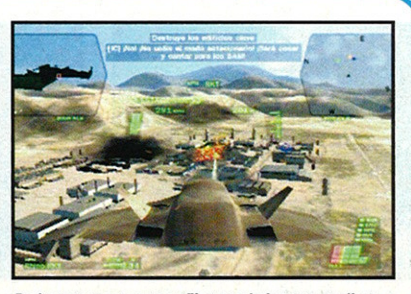
En las fases terrestres, el vehículo no está bien integrado con el suelo. Parece que "flota".

Tierra-aire Aire-tierra

Aunque predomine la guerra aérea, en *Dropship* también habrá que ocuparse de destruir objetivos terrestres, ya sean tropas de apoyo o infraestructuras enemigas. Del mismo modo, habrá circunstancias en las que nos encontraremos en tierra y deberemos ocuparnos de los ataques tanto aéreos como terrestres.



Mientras el copiloto conduce, habrá que despejar el camino de cuantos enemigos nos salgan al paso.



Podremos mantenernos fijos en el aire para realizar mejor nuestra tarea o bien dar rápidas pasadas.



DROPSHIP UNITED PEACE FORCE
Sony • Acción/Simulación bélica

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1**

Precio: **59,50 € (9.900 ptas.)** Edad: **N.D.**

Memory Card 2 (47 Kb) — Dual Shock 2

Gráficos 7 Sonido 7 Diversión 8

- Sin duda, el intuitivo control.
- La variedad de las misiones.

- No es un juego "de masas". Te tiene que atraer el género...

7

Todos los aficionados a la simulación bélica sabrán disfrutar de este cóctel de acción y simulación. Si es tu caso, no te defraudará, pero si no...

Evil Twin Cyprien´s Chronicles

La cara oscura de las plataformas

Si opinas que los plataformas son fáciles, juega a *Evil Twin.* Visitarás mundos tan bellos como terribles, y quizá descubras un reto a la altura de tus habilidades... o más.

Ubi Soft nos presenta *Evil Twin*, un juego que combina difíciles zonas de saltos, humor negro y el placer de visitar lugares que parecen salidos de una película de Tim Burton. El protagonista es Cyprien, un huérfano arrastrado a un mundo fantástico, donde debe detener a un misterioso tirano llamado "el Señor" y ayudar a las peculiares criaturas que habitan el lugar.

Lo primero que llama la atención del juego es su estética. Tras ver los maravillosos gráficos de *Jax & Daxter*, es obvio que *Evil Twin* no aprovecha todo el poder de PS2. Pero su estilo gráfico tiene una enorme personalidad, mezcla de cuento infantil e historia de terror, apoyado en un apartado sonoro que sabe estar a la altura.

Con estos ingredientes, *Evil Twin* podía haber sido una maravilla, pero su enorme dificultad está a punto de estropearlo todo. Las zonas de plataformas son auténticas obras de ingeniería, un reto que nos obliga a medir los saltos al milímetro. Pero el verdadero problema es que los saltos de Cyp no son todo lo fiables que deberían y la cámara suele fallar en el peor momento. Y lo que ya puede llegar a desesperar es que, tras haber superado una zona especialmente difícil, no haya puntos para grabar. Así que si mueres en la siguiente escena (que suele ser tan difícil como la anterior), te toca volver a repetirlo todo. En esos momentos te planteas si merece la pena tanto esfuerzo. Además, el desarrollo es completamente lineal, ya que para avanzar hay que superar la tarea que se nos encargue. Si te atascas, más vale que le eches paciencia.

Evil Twin despierta sentimientos encontrados. Por un lado esconde mundos fascinantes, y la curiosidad por ver cómo será la siguiente zona te incita a seguir jugando. Además, su alta dificultad puede ser un desafío para muchos jugadores. Pero resulta incomprensible que no se haya facilitado el hecho de salvar las partidas. Si te gustan las plataformas y no tienes miedo a un reto difícil, prueba con *Evil Twin.*

Algunas de las islas de *Evil Twin* están divididas en dos zonas, siendo la primera de plataformeo puro. Una buena manera de ir entrenando nuestra habilidad en el salto, que falta nos va a hacer.

El poder de Super Cyp

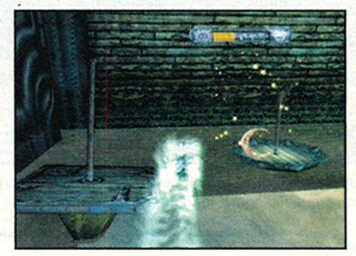
La poderosa imaginación de Cyp le permite convertirse en un superhéroe si recoge los iconos necesarios. Super Cyp es más rápido, dispone de poderosos ataques y es capaz de mantenerse en el aire. Pero su energía se agota rápidamente y no puede utilizar objetos, con lo cual Cyp deberá superar la mayor parte del juego con sus propias habilidades.



Los rayos de energía son muy espectaculares, pero no demasiado efectivos, pues no pueden dirigirse hacia arriba o hacia abajo



Las bolas de fuego son el mejor ataque del que dispondremos, ya que apuntan hacia el enemigo directamente.



Super Cyp puede flotar en los saltos para alcanzar distancias mayores. Una habilidad imprescindible para superar algunas zonas.







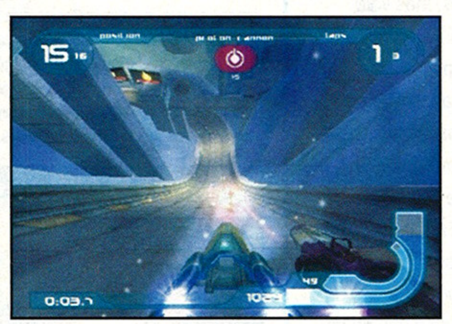
Wipeout Fusion

La serie sigue brillando en PS2





Lluvia, nieve... las condiciones climáticas están recreadas de forma notable, aumentando la espectacularidad.



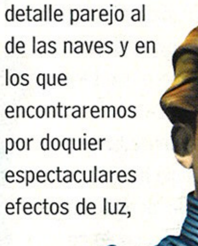
Además, los efectos climatológicos pueden ir variando durante la carrera. Por ejemplo, puede dejar de nevar.

El espíritu *Wipeout* se "fusiona" con los 128 bits dando lugar a un espectacular y vertiginoso juego de carreras futurista.

Parece que fue ayer cuando alucinábamos con los *Wipeout* de PSOne y, casi sin darnos cuenta, Sony ya nos presenta la lógica evolución de la serie. Un salto a los 128 bits que le ha sentado la mar de bien y que con toda seguridad hará las delicias de los fanáticos de la saga.

Nos situamos en el año 2150. Cien años después de la competición original los tiempos han cambiado mucho. Ahora hay más y mejores máquinas para enfrentarse a circuitos más complicados. Como veis, la premisa de la que parte el juego es la misma de siempre. Sin embargo, efectivamente los tiempos han cambiado y tras conseguir dar lo máximo en PSOne, *Wipeout* se destapa en PS2 como un frenético arcade de carreras donde la espectacularidad y la velocidad extrema se conjugan con una calidad gráfica fuera de toda duda y un control mucho más suavizado.

LO QUE MÁS LLAMA LA ATENCIÓN con respecto a las entregas de PSOne es, obviamente, el apartado gráfico. Si la tercera parte ya alcanzó gran calidad en este sentido, preparaos para contemplar unos circuitos alucinantes, con un nivel de detalle parejo al de las naves y en los que encontraremos por doquier espectaculares efectos de luz,





Lucha sin cuartel a velocidades de vértigo

Pese a que el control es mucho más asequible que en anteriores entregas, esto no quiere decir ni mucho menos que sea fácil llegar el primero a la meta. El buen uso del arsenal, compuesto por 28 tipos de armas, será fundamental, tanto como cuidar muy mucho nuestros daños por choques y pasar por "boxes" siempre que haga falta. Sobre todo en la Liga, más vale terminar en una posición "honrosa" que acabar con el vehículo destruido...



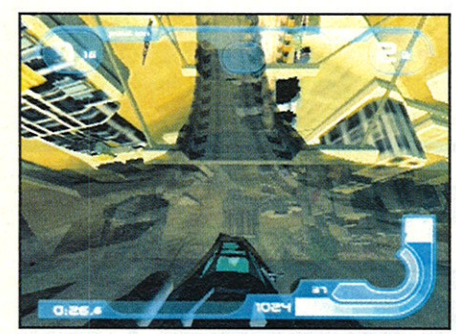
Cada piloto tiene características específicas en lo referente a velocidad, freno, estabilizadores, etc. Esto se reflejará después en las carreras.



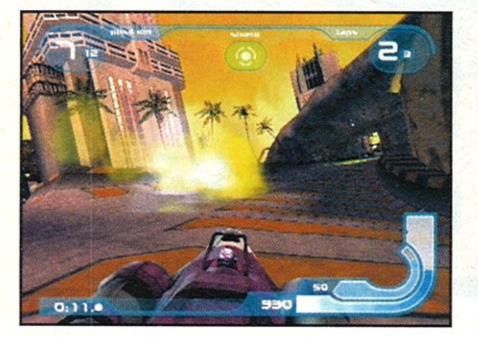
Habrá que estar pendientes en todo momento del nivel de daños. La reparación de la nave y algunos elementos como el escudo nos serán muy útiles.



El arma llamada "Quake" barrerá literalmente todo lo que esté delante. Su puesta en escena ha sido mejorada con respecto a lo visto en PSOne.


En muchos momentos (como en este "looping") seremos obsequiados con espectaculares transparencias.


Como viene siendo habitual, podemos elegir el tema que queramos para "amenizar" la carrera.






Las carreras a dobles se celebran a pantalla partida. En ellas no se perderá un ápice de frenetismo; además, tendremos la posibilidad de disputar una Liga.


Pasar por "boxes" para reparar nuestro vehículo será casi imprescindible al menos una vez en cada carrera, si es que cueremos terminar "enteros"...


Algunos circuitos presentan tramos con arena. En ellos podremos contemplar el brillante efecto del polvo, que no nos dejará ver nada durante un rato.

transparencias, explosiones... Los escenarios ostentan, además, un gran nivel de profundidad sin ningún rastro de popping o niebla. Y todo ello mientras atravesamos loopings, espirales y todo tipo de curvas imposibles a velocidades de vértigo. Por eso no conviene pararse mucho a contemplarlos, ya que nos puede costar la carrera...

Metiéndonos ya en la competición en sí, vamos a encontrar un total de 16 pilotos repartidos en ocho equipos y cada uno con sus características específicas. Además, dispondremos de 32 modelos de vehículos diferentes, 28 tipos de armas y la friolera de 42 pistas (que también podremos recorrer en sentido inverso) que completan un título que invita a seguir jugando para ir desbloqueando más y más secretos. La fenomenal vida útil del juego se justifica, además, en los seis modos de juego para un solo jugador y la opción Multijugador.

Wipeout Fusion está a años luz de los anteriores tanto en calidad técnica como en opciones. Es puro vértigo.

EL ASPECTO MÁS CUESTIONABLE del juego es, extrañamente, la música. Pese a contar con la calidad del sonido Dolby Digital, se echan en falta más ases de la música electrónica (conocidos sólo encontraréis a Orbital, The Future Sound of London y pocos más, de la lista de 16). Aunque los cortes seleccionados para la ocasión cumplen con creces, lo cierto es que nos ha gustado más la selección que incluía *Extreme G-3*, uno de los pocos aspectos en los que el título de Acclaim es superior.

Si te gustan este tipo de juegos y alucinaste en su momento con las entregas de PSOne, *Wipeout Fusion* está a la altura de las expectativas. Es frenético, espectacular y lo tiene todo para engancharos durante una buena temporada.

Diferencias muy obvias

Pese a que las últimas ediciones llegaron muy alto en PSOne, no podemos dejar de resaltar el salto cualitativo de la serie al pasar a los 128 bits. El modelado de los vehículos, la riqueza de las texturas, la profundidad, el nivel de detalle general... todo ha sufrido una lógica y sustancial mejora que alucinará a los aficionados.


WipeOut 3 (PSOne): Con la tercera entrega y su edición especial Sony tocó techo en los 32 bits.


Wipeout Fusion (PS2): Observad qué diferencia en la nave (que es la misma), en la estela...



Final Fantasy IX

Vive la última gran fantasía de Square en PSOne

Square ha dejado de trabajar para PSOne con la novena entrega de la serie *Final Fantasy*, un capítulo que será recordado por recuperar toda la magia e inocencia de los inicios de la saga.





Los que han conocido la saga *Final Fantasy* gracias a PlayStation, sólo han visto su cara más moderna y vanguardista, sin tener ni siquiera constancia de que mucho tiempo antes, todos sus juegos se ambientaban en un universo medieval, en el que la magia y la espada regían todos los aspectos de la vida. Con *Final Fantasy IX*, Square ha rendido tributo a esta vertiente de la saga, y nos invita a acompañar a Zidane, un despreocupado ladronzuelo que se ve involucrado en el secuestro de una princesa por circunstancias que no vienen al caso, y que gracias a este incidente acabará encontrando su verdadero sino en la vida. En su aventura conocerá a magos negros, caballeros de reluciente armadura y un sinfín de fantásticas criaturas más... aunque no todas serán amigables.

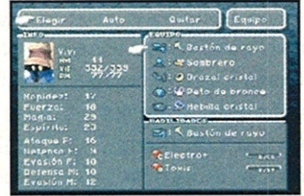
Como buen juego de Rol de Square que es, no faltan los elementos típicos en la serie, como los combates por turnos (no exentos de novedades) o una historia trepidante, repleta de conversaciones y secuencias de video, que nos llevará de un lado para otro en un mundo dominado por la fantasía.

A lo largo de sus cuatro CDs recorreremos lugares de ensueño, como castillos, bosques o catacumbas, al tiempo que reclutamos nuevos amigos para nuestro equipo y nos reencontramos con viejos conocidos, como los Chocobos o los Moguris. Todo este despliegue, junto con los mejores gráficos de todo el universo *Final Fantasy* y con sus innumerables secretos e infinitas horas de juego (más de 100) hacen de esta entrega una de las mejores de toda la saga, y una manera irresistible de despedirse del inigualable trabajo de Square en PSOne. Además... ¿te vas a resistir por menos de 30 euros?



Rol al estilo "japonés"

FFIX lleva el sello típico de los juegos de Rol japoneses, en los que hay numerosos menús para controlar al milímetro a los personajes y combates por turnos.



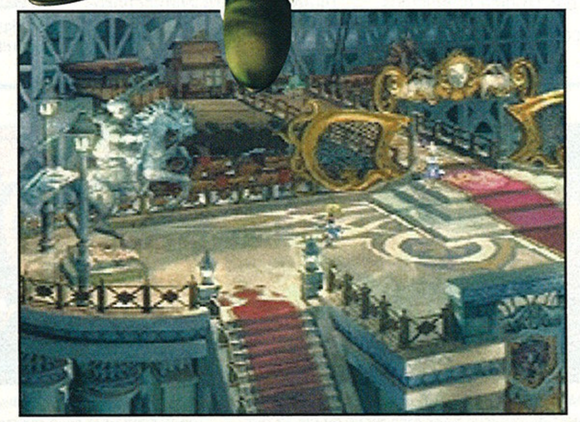
Cada personaje tiene sus propios menús de equipo, magia, estado, habilidades...



En los combates, los personajes sólo pueden atacar por turnos.



***FFIX* se aleja del "look" realista de la octava entrega, y regresa al estilo "Superdeformed" que tan buenos resultados dio en *FFVII*.**



La calidad gráfica del juego alcanza cotas impensables en PSOne, tanto en los escenarios como en los personajes y las escenas de vídeo.



FINAL FANTASY IX
Square • Juego de Rol

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1**
Precio: **29,99 € (4.990 Ptas)** Edad: **+13**
Memory Card (1 bloque) Dual Shock

Gráficos 10 Sonido 10 Diversión 10

• Un universo fantástico repleto de minijuegos, sorpresas, batallas...
• Si no te gustan los combates por turnos ni la "lectura"... olvídate.

10

FFIX es un broche de oro para una saga única e irrepetible, que con esta entrega ha apostado como nunca por la magia y el espectáculo visual. Genial.

Parasite Eve 2

Criaturas neomitocondriales

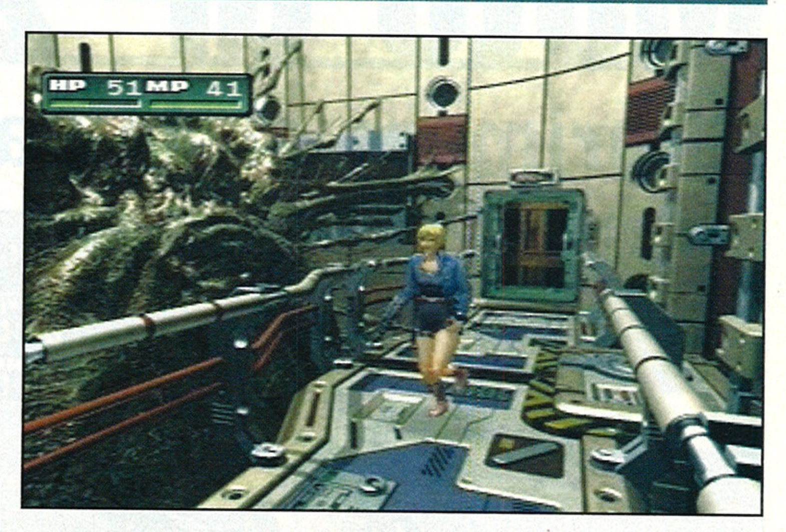
Ya puedes disfrutar en Platinum de la particular aportación de Square al género de los Survival Horror.

Con los primeros calores de 1999, Square nos sorprendió con un Survival Horror que mezclaba con acierto las bases del género con una serie de innovaciones que le dieron bastante personalidad.

Por si no lo recordáis, *Parasite Eve 2* nos ponía en la piel de Aya Brea, una atractiva agente del FBI con poderes paranormales que debe investigar el ataque de unas extrañas criaturas mutantes. El planteamiento del juego es el de un Survival Horror al uso, es decir, nos moveremos por escenarios prerrenderizados con su sistema de cámaras prefijado mientras acabamos con la variada y horrible horda de neomitocondrias y resolvemos una serie de puzzles de dificultad moderada. No obstante, *PE2* cuenta con algunas aportaciones propias, como las cajas de munición ilimitada que hay en lugares estratégicos, la inclusión de algunas habilidades paranormales o la acumulación de "experiencia" para comprar armas.

Técnicamente, nos encontramos con un apartado gráfico sublime. Los escenarios están plagados de detalles y vistosos efectos de luz, además de poseer una cierta interactividad. La calidad de las CGs, integradas magistralmente en el desarrollo, y la espectacular imagen "en negativo" con la que seremos obsequiados cada vez que veamos enemigos (que aporta gran tensión) son muestras de su preciosismo. En cuanto al sonido, espeluznantes gritos pondrán la guinda a la tétrica ambientación aunque, como es habitual en los juegos de Square, no hay voces, lo que es una auténtica pena. Eso sí, está traducido.

En fin, que ya puedes hacerte con uno de los mejores Survival Horror de PSOne a un precio más que asequible.

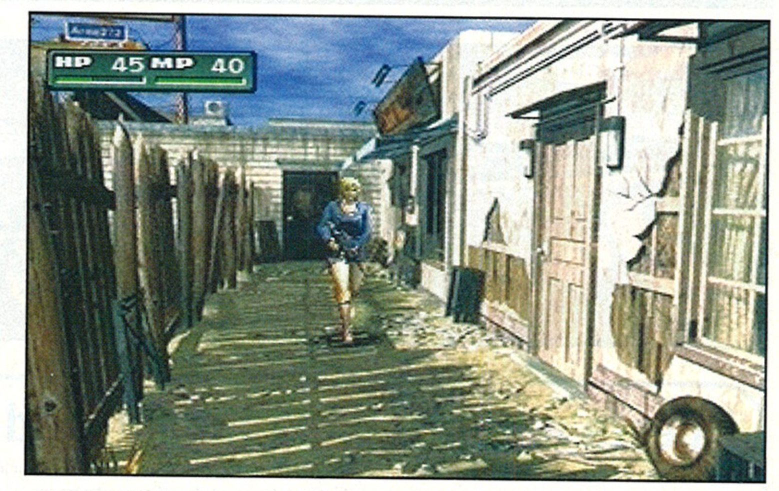




La trama se irá desvelando poco a poco a medida que vayamos interactuando con otros personajes.



En *PE2* no debes fiarte ni de tu sombra. Esta tranquila escena no es lo que parece...



Un Survival particular

Uno de los aspectos más originales es que cada vez que acabemos con los enemigos acumularemos una serie de puntos que nos servirán para comprar mejores armas, lo que unido a la posibilidad de ir aprendiendo habilidades mágicas, hace de *Parasite Eve 2* un Survival Horror de lo más particular.



Hay cuatro tipos de "magia" distintos, y cada hechizo requerirá una cierta cantidad de puntos.

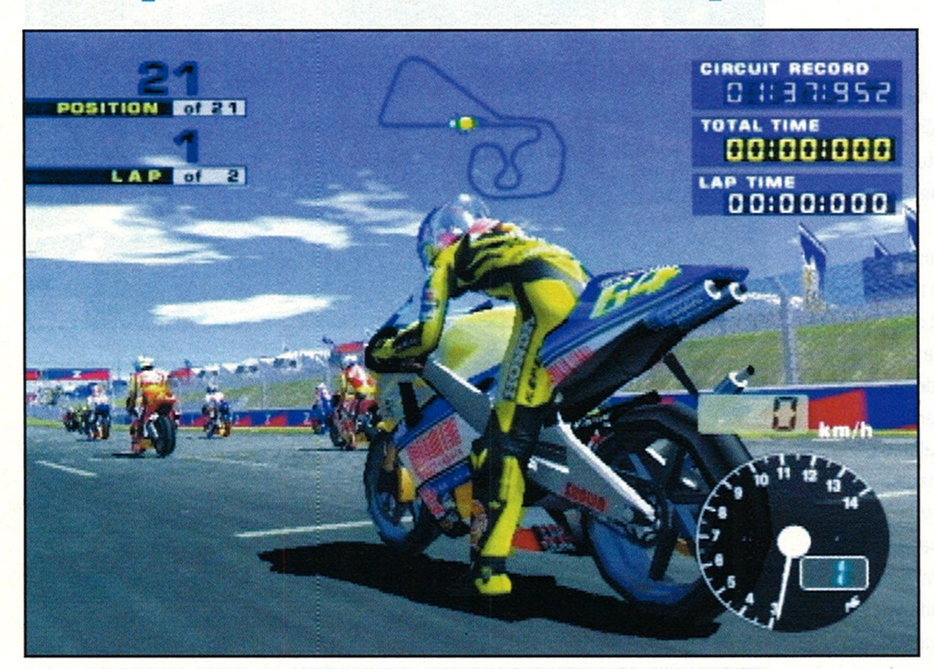


Cuanto más enemigos eliminemos, más BP tendremos para gastar y comprar mejores ítems y armas.



Moto GP 2

El primero en la parrilla de salida





Moto GP fue uno de los grandes éxitos de las pasadas Navidades y ahora, un año después, nos llega una mejorada secuela dispuesta a reforzar las fisuras del original.

Aunque PS2 nos ha ofrecido infinidad de juegos de velocidad, ya sea a lomos de quads, coches o motos de agua, lo cierto es que el motociclismo ha quedado en un inexplicable segundo plano, pese a los millones de seguidores que tiene en todo el planeta. Por esta razón, y con el buen sabor de boca dejado por el primer *Moto GP*, Namco ha vuelto a la carga con la secuela del único título con la licencia oficial de la máxima competición de motociclismo, que viene cargada de mejoras e incorporaciones.

MOTO GP 2 CONTINÚA LA LÍNEA arcade de su antecesor, y mantiene sus mismas virtudes: un manejo sencillo, una acertada sensación de velocidad y una fiel recreación de los circuitos y pilotos reales. Sin embargo, en esta nueva edición Namco ha querido pulir aún más esta atractiva fórmula, para lo que ha introducido una larga lista de novedades, entre las que destacan, por citar sólo las más importantes, la posibilidad de competir lloviendo o un nuevo botón de acción, con el que podemos hacer caballitos, frenadas con la rueda delantera o hacer "ruedas". Son sólo dos detalles, pero ponen de manifiesto que el juego no ha nacido con la vocación de aprovecharse del tirón del original. Por supuesto, gráficamente también se nota cierta



Puesta a punto en la jugabilidad

Aunque *Moto GP 2* se acerca más a un concepto arcade que a la simulación, Namco se ha esforzado por introducir novedades que aporten aires nuevos a su juego. Sin duda alguna, las novedades más importantes son la inclusión de carreras con lluvia, en las que el control de la moto se complica, y un botón de acción para realizar "chulerías".



Combinando la aceleración y el freno con R2 podemos hacer caballitos delanteros y traseros, quemar ruedas...



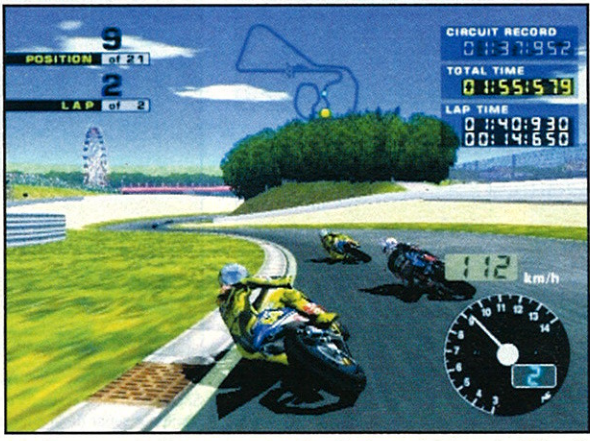
Desde la vista subjetiva, la lluvia que caiga en el casco nos cegará de una manera muy realista.


Las repeticiones no han sufrido ninguna mejora respecto a su antecesor, puesto que el nivel alcanzado fue muy alto.


Las colisiones siguen estando presentes, aunque no suelen ser muy habituales dado su enfoque arcade.


La oferta de perspectivas desde las que podemos jugar es idéntica a la de la primera parte, y podemos escoger las dos que más nos gusten.




Entre los nuevos circuitos se encuentran Mugello, Assen y Le Mans, sin olvidar el segundo circuito en importancia de España, situado en Cataluña.

evolución, sobre todo en los entornos y circuitos, que presentan un mayor nivel de detalle y ofrecen una mejorada sensación de velocidad.

Moto GP 2 continúa la estela de su antecesor, y es un arcade muy rápido, competitivo y repleto de posibilidades.

EL ASPECTO QUE MÁS CRÍTICAS recibió el primer *Moto GP* fue la escasez de circuitos, ya que de los 16 que componen el campeonato mundial, sólo presentaba 5. Pues bien, esta segunda parte tampoco llegará a ofrecer la totalidad de las pistas del mundial, aunque 10 circuitos (cinco nuevos) nos parece una cifra mucho más razonable. Algo parecido ha ocurrido con el modo Desafío, en el que debemos superar retos contra el crono, que ha duplicado el número de retos, y por tanto de extras y secretos, hasta la increíble cifra de 72. Desde esta modalidad podremos descubrir incluso un nuevo modo de juego, en el que nos mediremos frente a frente con algunas de las leyendas más recientes del motociclismo, como Mike Doohan. Tampoco faltan los clásicos duelos uno contra uno y el modo Arcade, en el que podemos disputar una carrera sencilla con la moto y piloto que más nos guste. No obstante, se echa en falta la posibilidad de disfrutar un campeonato con un amigo, lo que le daría mucha vida.

Por todo ello, *Moto GP 2* sigue el buen camino iniciado por su antecesor, aunque todavía le falta un poco en cuanto a opciones y circuitos para ser el juego de motos definitivo. Además, si ya tienes el primer *Moto GP*, quizás las novedades que presenta no te llenen lo suficiente como para comprarte esta secuela, aunque tampoco tienes mucho donde escoger en lo que a motociclismo se refiere. Si por el contrario, no tienes el primer *Moto GP* y eres un "motero" de pro, esta secuela es una opción excelente.


El modo para dos jugadores sigue pidiendo a gritos la presencia de pilotos controlados por la consola, por no hablar de un campeonato para dos...

Actualizado y ampliado

Moto GP 2 continúa siendo el único con la licencia oficial de la gran competición de motociclismo, lo que significa que los pilotos y escuderías están actualizados. Por si fuera poco, Namco también ha expandido y ampliado algunos de sus modos de juego más representativos, como el modo Desafío, que ha doblado el numero de pruebas.


La oferta de circuitos se ha duplicado respecto al anterior, aunque todavía no están todos...


El modo Desafío ha alcanzado la increíble cifra de 72 retos, con los que tenéis juego para rato.



Kessen 2

El arte de la guerra vuelve a PS2

Koei vuelve a dar guerra con un título de estrategia ambientado la China medieval que supera notablemente a su predecesor.



Los duelos particulares entre señores de la guerra serán de lo más espectacular.





Si en algún momento nos cansamos de dar órdenes, podemos tomar parte en las batallas eligiendo a cualquier señor de la guerra de nuestro bando. ¿No os recuerda esta estampa a otro juego de Koei?

Si os gustó el primer *Kessen* y, por añadidura, os atraen los juegos de estrategia ambientados en el lejano Oriente, estáis de enhorabuena. Koei vuelve a la carga con un título que supera notablemente a su predecesor, tanto en calidad técnica como en posibilidades estratégicas.

Ambientado esta vez en la China de los Tres Reinos, *Kessen 2* nos pone al mando de una de estas facciones, con el siempre noble objetivo de imponernos al rival para restaurar la paz en el territorio. Al igual que su predecesor, el juego se estructura en diversas batallas, durante las cuales tendremos bajo control a una serie de señores de la guerra. Cada uno de ellos tiene asignadas un número de tropas variable, amén de varias habilidades "especiales" (magias ofensivas, defensivas...). La preparación anticipada de cada batalla, junto con la combinación de los diferentes recursos de nuestro ejército (habilidades de los distintos Señores de la Guerra, adecuado empleo de las diversas unidades, formación de nuestras tropas, duelos...) serán las claves de la victoria. Entre batalla y batalla, los generales que hayan sobrevivido irán mejorando, al igual que sus tropas (que además pueden ser entrenadas). Como novedad, se ha introducido la posibilidad de manejar a los Señores de la Guerra durante las batallas en plan beat´em up, al más puro estilo *Dynasty Warriors 3*. No obstante, esto no es más que un detalle, ya que en la práctica estaremos todo el tiempo dando órdenes.

Gráficamente, *Kessen 2* ha ganado con respecto a la primera parte. Si os alucinó el número de personajes en pantalla del primero, en esta ocasión éste se verá multiplicado por cinco, amén de un nuevo sistema de cámaras, que nos ofrecerá las mejores tomas. Por lo demás, aparte del superior detallado de los modelos y de la espectacularidad de las magias, los escenarios continúan siendo básicos y con niebla. Eso sí, las secuencias de vídeo son de gran calidad, lo que unido a las épicas melodías nos deja una perfecta ambientación.

En fin, que *Kessen 2* enganchará fundamentalmente a los seguidores de la estrategia. Si es tu caso y te manejas con el inglés, hazte con él. Por cierto, se rumorea que la tercera parte podría tener posibilidades online...

Preparando la batalla

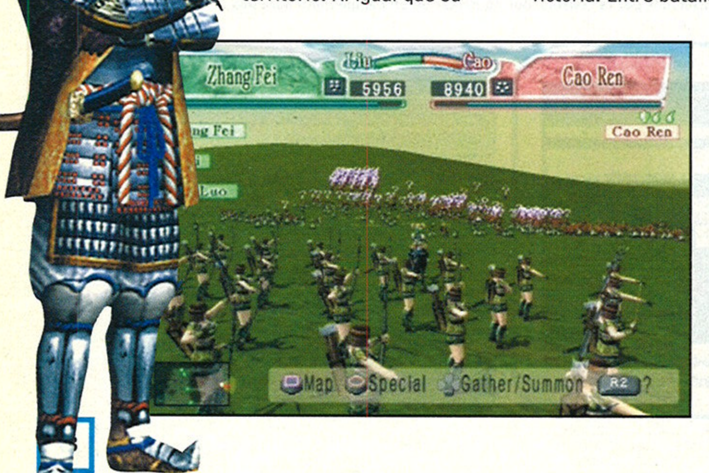
Pese a que durante la batalla se pueden tomar no pocas decisiones (más que en la primera entrega), es importante señalar que la preparación resulta decisiva para alzarnos con la victoria final. Diseñar la estrategia, elegir las trampas o entrenar tropas son sólo algunos ejemplos.

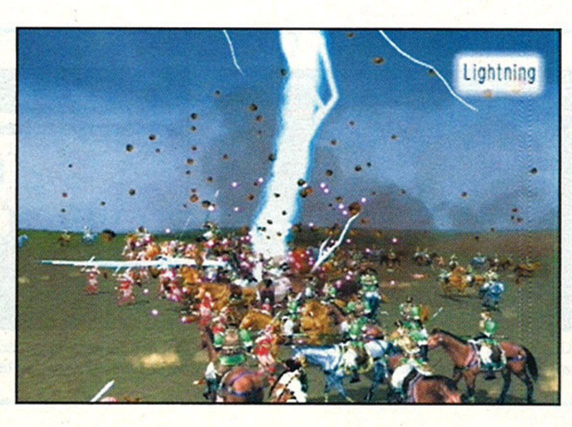


Antes de tomar una decisión habrá que escuchar todas las propuestas.



En función de cada batalla podremos adoptar una disposición u otra.







WWF Smackdown! Just Bring It

El espectáculo garantizado

El "wrestling" son más que combates. También son piques, revanchas, triquiñuelas y todo tipo de competiciones inverosímiles. Y todo eso está en WWF Smackdown!



Entre tanto juego de "wrestling" como hay en el mercado es difícil destacar, pero esta nueva producción de THQ llama la atención porque es capaz de reproducir de manera espectacular todos los elementos de los programas televisivos.

WWF Smackdown! conserva las llamativas presentaciones de cada luchador, los coloristas managers y las irrupciones "inesperadas" de otros luchadores en el ring. Todo ello con personajes bien realizados, animaciones espectaculares y contundentes efectos sonoros (con comentarios en inglés).

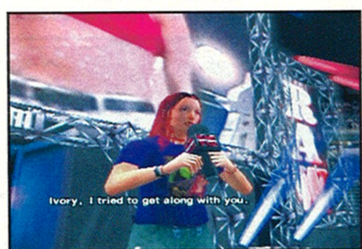
Una vez sobre el ring, los combates son intensos y hay que desgastar al contrario con todo tipo de llaves y golpes. Con sólo pulsar un botón y una dirección del pad realizaremos decenas de ataques diferentes, ya que la CPU decidirá qué golpe se ejecuta dependiendo de si el contrario está de pie, en el suelo, corriendo o contra las cuerdas. Un control tan simplificado podría haber convertido los combates en un simple "machaque" de botones para adelantarse al agarre del rival. Pero existe un botón de finta con el que esquivar o parar los ataques y, si el contrario es lo bastante rápido, también podrá evitar el contraataque, lo que dará lugar a un toma y daca de lo más espectacular.

WWF SmackDown! se muestra insuperable en su abanico de opciones: más de treinta luchadores reales, un completo editor y montones de competiciones, todas ellas disfrutables por hasta cuatro jugadores a la vez si tenemos un Multitap. Para un jugador destaca el modo Historia, donde, en función del luchador, competirás por un título u otro, te picarás con determinados rivales o buscarás en los vestuarios a luchadores con los que formar equipo. Y de paso, irás accediendo a nuevos movimientos, tipos de combate, vídeos...

El estilo de lucha de *WWF Smackdown!* es mucho más básico y simple que el de los tradicionales juegos tipo "*Tekken*", pero estamos ante un título que suple sus carencias con intensa acción y muchas posibilidades. Y si tienes tres amigos con los que jugar, *WWF Smackdown!* siempre será una opción segura para pasar un rato divertido.



Un ejemplo del sistema de fintas: un luchador detiene una patada y se dispone a contraatacar.



En el modo Historia podremos contestar a las provocaciones verbalmente o con los puños.



Más allá del cuadrilátero

WWF Smackdown! va más allá de los tradicionales combates en los aledaños del ring. Los chicos de THQ han creado un pequeño edificio virtual, así que podemos pelear en los vestuarios, un plató de televisión o incluso ajustarle las cuentas a más de uno en la calle. Y todos estos escenarios están conectados, de manera que podemos pasar de unos a otros.



Independientemente del escenario en el que luches, puedes determinar el tipo de combate y en número de contendientes.



Si tu rival te pone las cosas difíciles siempre puedes salir corriendo, cruzar la calle y refugiarte en los vestuarios...

WWF SMACKDOWN! JUST BRING IT
THQ • Lucha/deportivo

Idioma: **Inglés** Jugadores: **1-4**

Precio: **66,05 € (10.990 ptas.)** Edad: **+18**

Mem. Card (4173 Kbs.) · Dual Shock 2 · Multi Tap

Gráficos **7** Sonido **6** Diversión **7**

- El sistema de fintas y esquivas.
- Montones de modos de juego.

- Que no te guste el wrestling
- Estilo de lucha muy básico.

7

Aunque su concepción de la lucha es muy simple, presenta combates emocionantes y ofrece opciones y modos de juego para entretener mucho tiempo.

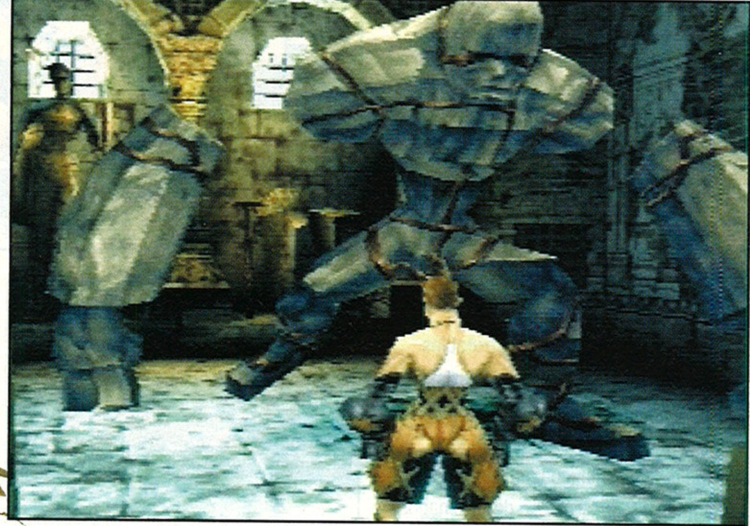
Vagrant Story

No sólo de *Final Fantasy* vive el rolero

Pocas veces se ha dado la situación de que en un mismo mes, la serie Platinum haya recibido dos de las mejores creaciones de Square... ¿serán las primeras influencias de este año capicúa?



Si no controláis bastante el idioma de Shakespeare, lo vais a tener un poco complicado.



Muchos de los enemigos que aparecen en el juego, como minotauros, golems, dragones y otras muchas criaturas, están sacadas de la mitología griega y el universo ficticio de Dungeons & Dragons.

Junto con *FFIX*, este mes podéis haceros con *Vagrant Story*, un fabuloso juego de Rol de acción, de impecable factura técnica en el que los dragones, las mazmorras y un ingenioso sistema de armamento son los que llevan la voz cantante.

A diferencia de la saga *Final Fantasy*, por regla general más "tierna" y sensible, *Vagrant Story* presenta un argumento más adulto, que nos invita a dar caza al líder de un culto religioso prohibido en una ciudad gobernada por las fuerzas del mal, entre los que se cuentan, dragones, ogros, zombis y demás criaturas del universo Dungeons & Dragons. Los enfrentamientos contra estas y otras criaturas huyen de los combates clásicos por turnos, y ofrecen al jugador la posibilidad de moverse por el escenario e incluso es posible crear combos, aunque para ello debamos esperar nuestro turno. Además de acción, que en ningún momento falta, *Vagrant Story* también cuenta con numerosos puzzles y retos, que en la mayoría de los casos consisten en colocar de manera acertada una serie de cajas para poder seguir avanzado.

Por último, aparte de sus brillantes apartados gráfico y sonoro, y no menos genial argumento, *Vagrant Story* destaca por su original sistema para crear el armamento, en el que es posible descomponer espadas, lanzas, o hachas en piezas para crear nuevas y demoledoras armas, a las que además se le pueden incorporar joyas y anillos para potenciar sus facultades. Algo que pocos juegos presentan y que permite probar mil y una combinaciones.

Todos estos elementos hacen de *Vagrant Story* uno de los juegos de Rol más original, preciosista y entretenido de la serie Platinum, siempre y cuando controles bastante inglés y no prefieras antes la saga *Final Fantasy*.

Un RPG muy distinto a *FF*

Vagrant Story no tiene nada que ver con otros RPGs de la casa, como *Final Fantasy*. Buena prueba de ello es que aquí los turnos no son lo más importante de los combates, su argumento, que es más adulto, o la mismísima apariencia de sus protagonistas, menos fantástica e infantil. Para gustos, ya se sabe, están los colores...



Como en las aventuras de acción, también hay momentos de plataformas, puzzles... todo desde un enfoque plenamente 3D.



Los combates permiten escoger la zona del cuerpo a la que vamos a atacar.







Coolboarders 4

La culminación de la serie llega a Platinum

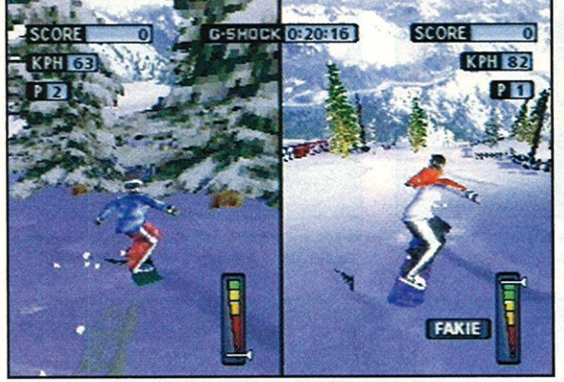
En *CoolBoarders 4* encontramos el mejor juego de snowboard para PSOne ahora a un precio irresistible. Aprovechando los mimbres jugables de su antecesor, los chicos de 989 Studios mejoraron considerablemente el apartado gráfico, consiguiendo una nitidez y un detallismo a prueba de bomba, amén de una impecable animación de los deportistas y una alucinante suavidad de movimientos. Por lo demás, y dejando aparte la presencia de snowboarders reales y la opción para cuatro jugadores alternativos, es muy parecido al anterior, ya que ofrece prácticamente los mismos modos de juego (Single Event, Trick Master...), opciones y tipos de competición que la tercera parte.

Esto en principio no es malo, ya que *CB3* estaba muy bien "dotado" en este sentido, pero por otro lado puede echar atrás a los que ya lo tengan, y no sin razón... De todas maneras, si quieres hacerte con el mejor juego de snowboard del catálogo de PSOne, la llegada de *CB4* a Platinum te viene como anillo al dedo. Quizá *MTV Snowboarding* ofrezca un control y un ritmo de juego más divertido, pero si no tienes ningún juego de este tipo, *CB4* es el más completo, por opciones, modos de juegos y extras.





En *CB4* encontraremos un completo editor de snowboarder. Para que te lo hagas a medida.



Podremos jugar a dobles a pantalla partida, aunque *CB4* también tiene una opción para hasta cuatro jugadores, pero de manera sucesiva.





Si superamos con nota ciertas pruebas, se irán abriendo eventos especiales como éste donde habrá que esquivar obstáculos de lo más peculiar.

COOLBOARDERS 4
Sony • Deportivo

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1-4**

Precio: **23,98 € (3.990 Ptas)** Edad: **+3**

Memory Card (1 bloque) — Dual Shock

Gráficos 8 — Sonido 6 — Diversión 8

- Las mejoras en el apartado gráfico.
- Es largo, divertido y variado.

- Salvo algún detalle, es parecido a *CB3* en opciones y modos de juego.

8

Es el juego de snowboard más completo y variado del mercado, y además gráficamente supera a *CB3*. Si no tienes ningún juego de este tipo, hazte con él.

Chase the Express

Acción y aventura sobre raíles

En *Chase The Express* Sony nos ofreció una notable aventura de acción que, pese a no estar entre lo mejorcito del género, albergaba grandes momentos. Ambientada en un tren de alta velocidad secuestrado por terroristas, nuestro objetivo es acabar con esta amenaza.

Lo más destacable de esta aventura es que bebe de forma descarada tanto de las buenas "pelis" de acción como de los grandes del género, dando lugar a un buen cóctel de acción y puzzles. En el apartado gráfico se mezclan personajes y entornos detallados con otros aspectos menos trabajados, como las animaciones. El elaborado doblaje es otro de los aciertos de *CTE*, cuya principal sombra son los pesados y frecuentes tiempos de carga.

Sin alcanzar las cotas de calidad de los grandes, estamos ante una aventura que no decepciona si te gusta el género.





¿No os recuerda esta estampa a cierta obra maestra de Konami? No será el único detalle.



Mientras recorremos el tren de cabo a rabo, deberemos hacer buen uso de nuestro arsenal.



CHASE THE EXPRESS
Sony • Aventura de acción

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1**

Precio: **23,98 € (3.990 Ptas)** Edad: **+18**

Memory Card (1 bloque) — Dual Shock

Gráficos 8 — Sonido 7 — Diversión 8

- El notable doblaje y la traducción.
- Se inspira en los más grandes.

- Los pesados tiempos de carga.
- Las animaciones son pobres.

8

Sin llegar a alcanzar a los grandes de la acción, ni en técnica ni en originalidad, *Chase The Express* es una buena opción dentro del género. Y a buen precio.

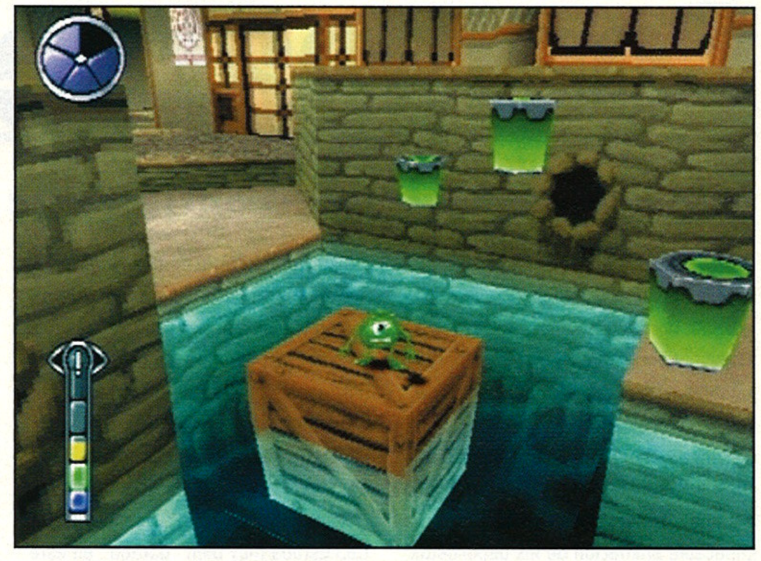
Monsters Inc.

Asustar es lo mío, tío

Como anticipo de la nueva película de Disney y Pixar, ya podemos disfrutar del universo de Monsters Inc. en una aventura que no tiene nada de convencional

Si te gustó "Toy Story" y ya estás esperando el inminente estreno de la última producción de Disney y Pixar, nada mejor que abrir boca con un título muy curioso ambientado en el universo de la peli. Como ya sabréis a estas alturas, los protagonistas son Sulley y Mike, dos simpáticos monstruos que se preparan en la academia Monsters para ser unos "asustadores" de primera. Así pues, nuestro cometido será recorrer 15 extensos niveles asustando a todos los "nervios" (niños-robots para entrenar). Para ello, deberemos encontrar la cantidad suficiente de cieno, imprescindible para lograr amedrentarlos. Los habrá de cuatro tipos y cada uno requerirá un cierto nivel de cieno. A medida que avancemos, lograremos abrir tanto niveles nuevos como zonas secretas de fases ya vistas, amén de nuevas técnicas que nos permitirán alcanzar lugares inaccesibles en principio. ¿Y como les asustamos? Mediante una sencilla secuencia de botones. Si bien la mezcla de exploración y plataformas resulta de lo más atractiva, no podemos decir lo mismo de los "sustos". Cierto es que al principio hace gracia, pero una vez que vamos pasando niveles entorpece bastante el ritmo de la acción. Gráficamente, lo que más destaca son las animaciones de los personajes, realmente fluidas, y en las que no se echa en falta ni un solo "frame". Sin embargo, los escenarios piden a gritos un mayor nivel de detalle, aunque cumplen con sobriedad.

La graciosa banda sonora y el logrado doblaje completan un título simpático que gustará a los más pequeños y a los amantes de las plataformas. Los más talluditos pueden verlo un tanto aburrido.

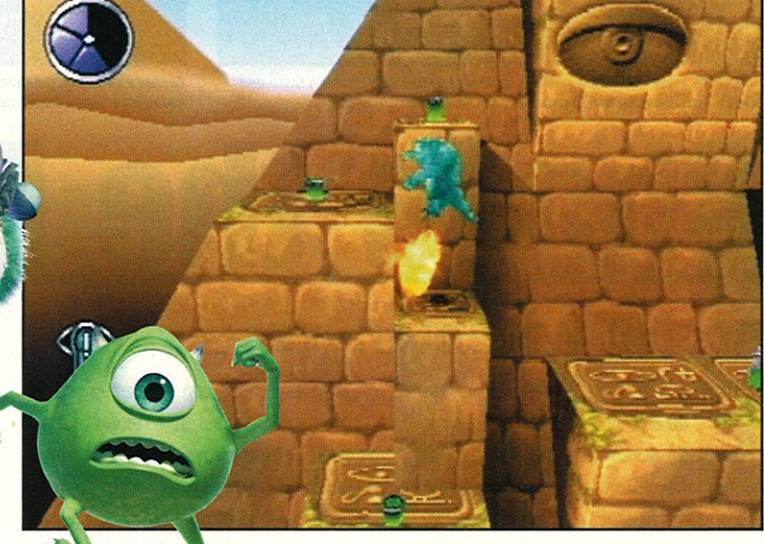




Mediante la vista subjetiva podremos ver todos los rincones del escenario.



El desarrollo incluye de vez en cuando algunos puzzles, todos muy sencillos de resolver.



Sustos variados

Uno de los aspectos más originales es la puesta en escena de los sustos. 32 en total (18 por cada personaje), y algunos realmente graciosos. ponen un punto de frescura al juego. Lo malo es que una vez que vamos pasando fases y los vamos viendo todos acabamos un poco hartos, ya que entorpecen el desarrollo...



Se asusta realizando una secuencia de botones. Según el tipo de nervio será más o menos fácil.



Que Sulley se ponga una bolsa en la cabeza con la cara de un monstruo pintada es sólo un ejemplo.



MONSTERS INC.
Sony • Plataformas

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1**

Precio: **26,99 € (4.490 ptas.)** — Edad: **+3**

Memory Card (1 bloque) — Dual Shock

Gráficos 7 — Sonido 8 — Diversión 7

- La simpatía que destila.
- La banda sonora y el doblaje.

- El "sistema" de sustos puede terminar cansando. No es difícil.

7

Un título simpático y peculiar que enganchará a los más pequeños y a los "plataformeros". Si es tu caso es una buena opción. Si no, hay elecciones mejores.

Necronomicon

Aquí huele a muerto...

Una aventura gráfica siempre es bien recibida en PSOne, y más si está ambientada en el inquietante universo de Lovecraft, como este *Necronomicon*, juego que nos pone en el papel William H. Stanton, un joven que ha de aclarar los hechos que han llevado a su amigo Edgar a la locura.

La investigación de William se desarrolla por estáticos escenarios prerenderizados, por los que podemos mover con total libertad un cursor que servirá para investigar, hablar con otros personajes, recoger y usar objetos, etc. Sin embargo, *Necronomicon* no cumple las expectativas que sugiere su argumento. El juego es técnicamente muy flojo, lo que estropea la atmósfera. Los gráficos son feotes y poco definidos, y los escasos efectos sonoros pocas veces se sincronizan con lo que vemos en pantalla. Además, el desarrollo es completamente lineal, soso e incluso desequilibrado. Al comenzar nuestras pesquisas sólo tendremos que hablar con la gente y coger objetos, con el inconveniente de que muchas veces el siguiente paso en la aventura no se basa en la lógica, sino en ir probando a ver qué pasa. Y cuando la cosa se anima un poco, llegan unos puzzles bastante pesados que se basan en el sistema de "probar todas las combinaciones", en vez de hacernos pensar. A esto hay que añadir un interfaz de usuario no muy fiable que de vez en cuando nos hace jugarretas, como que podemos haber recogido un objeto sin darnos cuenta.

Obviamente, no es la mejor opción, pero como el género no se prodiga, *Necronomicon* puede calmar las ansias de investigación de los aficionados al horror que ya hayan acabado con las dos entregas de *Drácula*.



Recoger objetos para después encontrar su uso será la tónica general de la primera parte del juego.







Hidden & Dangerous

Take 2 • Shoot´em Up subjetivo
Castellano • 1 jug. • Edad +13 • 17,97 € (2.990 ptas.)
Memory Card (1 bloque) • Dual Shock

Hidden & Dangerous es un shooter subjetivo que nos propone diversas misiones ambientadas en la II Guerra Mundial. La cosa empieza bien, ya que primero debemos seleccionar un comando de ocho hombres, así como su equipamiento, teniendo en cuenta que disponemos de recursos limitados. Pero las esperanzas se desvanecen cuando comprobamos que dirigimos a un sólo personaje, hasta que nos matan y comenzamos de nuevo la misión con el siguiente. Vamos, que lo que tenemos son ocho vidas, no ocho soldados. La siguiente decepción son los gráficos y el sonido, muy pobres. Pero lo peor es cuando vemos que el control es impreciso y que la acción avanza a trompicones. Además, en muchas ocasiones moriremos sin saber desde dónde nos disparan, así que las partidas se reducen a memorizar la localización de los malos y acabar con ellos. Y dada su nula I.A., esto no supone el menor desafío. Vamos, que sólo te puede interesar si te gusta el tema y has acabado con *Medal of Honor*.

VALORACIÓN. Un shooter subjetivo con buenas ideas y argumento, pero su pobreza técnica y sus problemas jugables dan al traste con sus posibilidades.





Los escenarios del juego son variados, pero padecen de niebla y popping exagerados.



Scooby Doo and the Cyber Chase

THQ • Plataformas / acción
Inglés • 1 jug. • Edad + 3 • 36 € (5.990 ptas.)
Memory Card (1 bloque) • Dual Shock

Scooby Doo y su inseparable Saggy llegan a PSOne en un plataformas de sencillísimo planteamiento, donde deberán recorrer diversas zonas ambientados en distintas épocas. Su único objetivo será avanzar por caminos completamente lineales, mientras se deshacen de sus enemigos arrojándoles pasteles. Los niveles en los que los saltos escasean no pueden ser más fáciles, ya que los enemigos sólo ejecutan rutinas de ataque muy simples que podemos evitar con facilidad si no nos apetece reducirlos a pastelazos. Esto parece indicar que e juego está dirigido al público infantil. Pero las zonas en las que predominan los saltos son bastante más difíciles, debido al pésimo control de los dos protagonistas a la hora de saltar. Además, los gráficos son muy flojos, y las peculiaridades de los dos héroes apenas se reflejan en el juego, que podía haber sido protagonizado por cualquiera. Y si lo que los chicos de THQ querían era ponérselo fácil al público infantil, han fallado en las zonas de saltos

VALORACIÓN. Un plataformas simple y técnicamente muy discreto. El mal control en los saltos limita las posibilidades de diversión para los más pequeños.





Caza zona tiene enemigos diferentes, pero sólo algunos jefes finales nos darán problemas.



Dynasty Warriors 3

La espada es más fuerte que la pluma

Koei nos presenta un beat´em up con un planteamiento idéntico al de la anterior entrega, pero con una serie de mejoras que gustarán a los aficionados al género.

Parece que fue ayer cuando salió *Dynasty Warriors 2* y ya tenemos en la calle la tercera parte. Si *DW2* fue un beat´em up cuya principal característica era la gran cantidad de personajes en pantalla que ponía, en esta entrega nos encontramos con idéntico planteamiento, atravesar enormes mapeados acabando con legiones de enemigos, pero con una serie de añadidos que mejoran la idea original.

Para empezar, en esta ocasión el campo de batalla es la China medieval, lugar donde tres bandos se disputan la victoria. Entre esos tres bandos se reparten la friolera de 41 personajes controlables -por los 28 del anterior-, aunque sólo 10 estarán disponibles desde el principio. Para acabar con la horda de enemigos, seguimos contando con la posibilidad de combinar ataques físicos -tanto cuerpo a cuerpo como proyectiles- y magias, sólo que ahora se han añadido nuevas posibilidades, como cambiar de arma, el uso de ítems que mejoran nuestro personaje, la posibilidad de "configurar" nuestros guardaespaldas o subir a lomos de un enorme elefante. Pese a que todas estas mejoras son de agradecer, hay que dejar claro que el desarrollo sigue reduciéndose a avanzar dando espadazos a diestro y siniestro, lo que a la larga se puede hacer monótono.

Gráficamente, si bien es cierto que el nivel de detalle se ha incrementado en los personajes, continúan los escenarios vacíos y con abundante niebla, lo que sin duda le resta mucho atractivo.

En fin, que nos hallamos ante el mismo planteamiento pero enriquecido por no pocos detalles. Si te gustó el anterior, éste le supera notablemente. Si no...





La IA de los enemigos no ha mejorado. Aunque nos rodeen muchos, sólo 2 ó 3 nos atacarán.



Ahora podremos mejorar al personaje con ítems y armas. No obstante, en la práctica no se nota.





También para dos jugadores

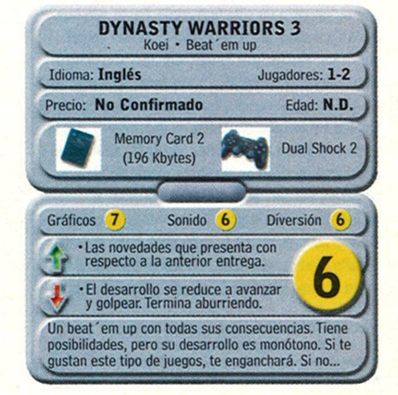
Además de los 4 modos (Historia, Time Attack...) para un jugador, esta vez Koei sí ha incluido una opción para dos jugadores. Un añadido que le hace ganar puntos, pero que no deja de redundar en la misma idea: golpes y más golpes.



Las partidas de dos jugadores cooperativos se desarrollarán, como era de esperar, a pantalla partida.



La opción de enfrentarte contra un amigo es una buena opción que se echó de menos en el anterior.



DYNASTY WARRIORS 3
Koei • Beat´em up

Idioma: **Inglés** Jugadores: **1-2**
Precio: **No Confirmado** Edad: **N.D.**
Memory Card 2 (196 Kbytes) Dual Shock 2

Gráficos 7 Sonido 6 Diversión 6

- Las novedades que presenta con respecto a la anterior entrega.
- El desarrollo se reduce a avanzar y golpear. Termina aburriendo.

6

Un beat´em up con todas sus consecuencias. Tiene posibilidades, pero su desarrollo es monótono. Si te gustan este tipo de juegos, te enganchará. Si no...

Shaun Palmer's

El gran Tony Hawk se nos va a las nieves



Activision se ha empeñado en aplicar el sistema de juego de *Tony Hawk´s* a todos sus títulos basados en deportes de riego. Lo que parecen no haber entendido es que esta fórmula no puede cuajar siempre, ya que la libertad propia de los juegos de skate no es válida en el snowboard, un deporte limitado a descender sin posibilidad de volver atrás.

Como en todos los juegos de la casa, el modo estrella es el Carrera, en el que debemos superar 10 retos, como lograr una puntuación o grindar un obstáculo determinado, en cada uno de los 8 circuitos. A priori, este planteamiento resulta muy atractivo, porque es más complejo de lo habitual en el snowboard. Sin embargo, el hecho de tener que repetir una y otra vez un nivel porque te has pasado la zona en la que debías cumplir un objetivo (resulta imposible retroceder), hace que el juego tienda a hacerse tedioso y muy repetitivo. Y eso por no mencionar la escasa sensación de velocidad que ofrece, el popping, el pobre diseño de los escenarios, la falta de modos de juego en los que compitamos con otros snowboarders o un sistema de piruetas un poco más realista, ya que traslada todas las posibilidades del skate a un deporte en el que son imposibles.



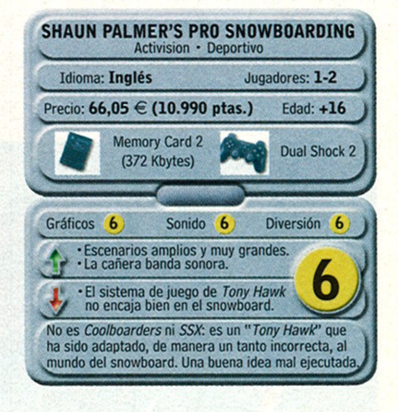
Comparado con el de *Tony Hawk´s 3*, el editor de deportistas es más bien pobre y limitado.



Como en la saga *Tony Hawk´s*, en cada escenario deberemos cumplir una serie de objetivos, como recoger objetos o grindar determinadas zonas.



Frente a otros juegos de snowboard, como el genial *SSX*, *Shaun Palmer´s Pro Snowboarder* resulta lento y bastante más pobretón a nivel gráfico.



El Pájaro Loco

¡Salta sin parar!

Cryo recupera con *El Pájaro Loco* las plataformas en estado puro, pero adaptándolas a las 3D y con una enorme fiabilidad en los saltos.

El problema es que todo se reduce a saltar, ya que los niveles son muy lineales y sin apenas exploración. Eso sí, abundan los saltos medidos, las plataformas que desaparecen tras pisarlas, los obstáculos móviles... Vamos, que pondrá a prueba nuestros reflejos una y otra vez.

Técnicamente, los personajes se han diseñado utilizando la técnica "Cell Shading" y los escenarios son bonitos y con coloristas texturas. Por el contrario, las animaciones del héroe son poco variadas y el apartado sonoro falla por sus repetitivas y simplonas melodías.

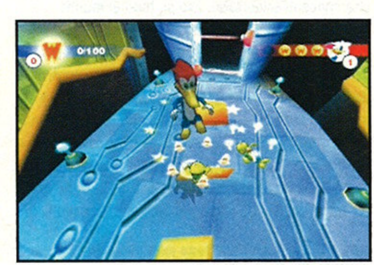
El resultado es un juego de aceptable factura técnica, pero que peca de simple. Su preciso control y su elevada dificultad suplen en parte la escasa variedad del desarrollo, y lo convierten en un desafío interesante para los fans del género.







Lanzarse desde un cañón no es precisamente una novedad, pero al menos rompe la monotonía.



Los enemigos no son muy peligrosos cuando dominas las habilidades de ataque del personaje.



Gracias al "puntero-sombra" que nos indica dónde vamos a caer, el control resulta muy fiable.

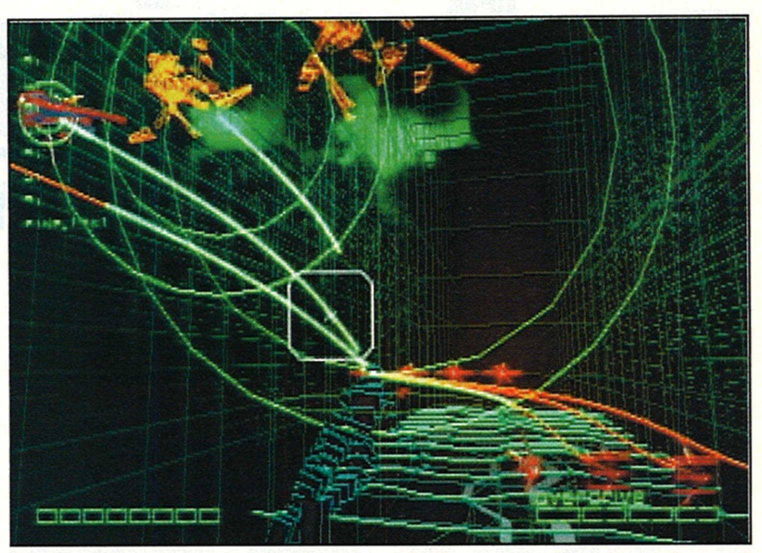
Rez

El shooter renace en el siglo XXI

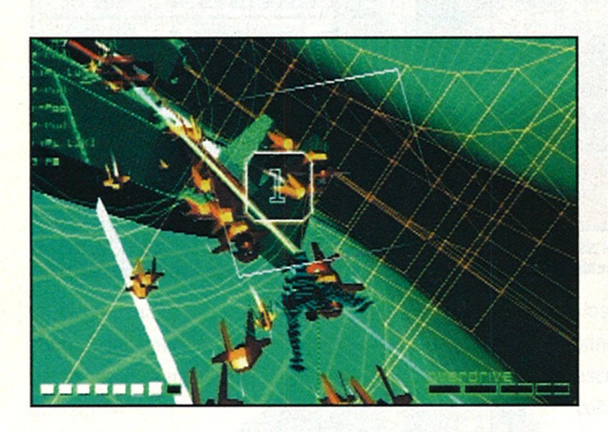
Sega trae a PS2 lo que algunos han definido como el primer "shooter musical", un juego de estilizados gráficos poligonales en el que los disparos y las explosiones acompañan con sus sonidos los ritmos tecno de la banda sonora. Una experiencia que nos entra por los sentidos, un auténtico espectáculo de luz y sonido. Pero su estética vanguardista disfraza su auténtico corazón: *Rez* es un shooter clásico de perfecta jugabilidad, tan simple como efectiva. Nosotros manejamos un cursor que tendremos que mover a toda velocidad para proteger a nuestro personaje del incesante despliegue de enemigos, pudiendo eliminar hasta a ocho de golpe, una vez los hemos fijado con nuestro punto de mira.

Desgraciadamente, sólo existen cinco zonas, y como la mecánica no varía en ninguno de los modos de juego, la vida de *Rez* es efímera... a no ser que te piques por mejorar tu puntuación. Y es que Sega ha incluido un modo de juego que contabiliza los casi olvidados puntos, que antaño eran el principal incentivo para jugar una y otra vez.

Rez es, por lo tanto, la esencia más pura de los arcade (jugabilidad, diversión y adicción), revestida con un apartado técnico de lujo. En realidad, innova mucho menos de que lo que podría parecer, y ojalá la creación de ritmos con nuestros disparos hubiera influido en el desarrollo de las partidas. Su simplísima mecánica hará que algunos no lo encuentren interesante, pero otros quedarán atrapados por su indudable magia. Así que simplemente te recomendamos que lo pruebes, y descubras a cual de los dos bandos perteneces.



La clave del éxito en *Rez* es esperar hasta tener fijados a varios enemigos a la vez para disparar.







Dune

Cryo • Aventura de acción
Castellano • 1 jug. • Edad N.D. • 54,03 € (8.990 ptas.)
Memory Card 2 (286 Kb) • Dual Shock 2

La novela de Frank Herbert inspira un juego que mezcla acción y aventura. *Dune* intercala fases en las que debemos hablar con nuestros aliados para ir desgranando la historia con otras de acción, que son las más importantes. Paul de Atreides, el héroe, ha sido dotado con una serie de habilidades a lo *Metal Gear*: podremos ocultarnos tras los muros y eliminar silenciosamente a los enemigos por la espalda, algo imprescindible para avanzar.

Sin embargo, este buen planteamiento se va a pique por un control que convierte acciones sencillas, como apuntar, en un calvario. Y nuestro peor rival será la cámara, que en ningún momento se adapta automáticamente a la acción y que nos despistará en muchísimas ocasiones. Si a esto añadimos un apartado técnico muy discreto, y que las fases parecen haberse pegado una detrás de otra sin transmitir sensación de continuidad, veremos que Cryo ha desperdiciado algunas buenas ideas en un juego que sólo disfrutarán los fans de las novelas.

VALORACIÓN. Una mezcla de aventura y acción con ideas interesantes, pero su duro control y una cámara desastrosa dan al traste con la diversión.





En general no disponemos de mucha munición, así que habrá que afinar la puntería.



NHL 2002

Electronics Arts • Deportivo
Castellano • 1-8 jug. • Edad +3. • 66,05 € (10.990 ptas.)
Memory Card (2.749 Kb) • Dual Shock 2 • MultiTap

EA Sports nos trae una completísima simulación que incluye todos los equipos de la NHL (más algunas selecciones nacionales) y unas posibilidades de configuración casi infinitas. Podremos jugar partidos estilo arcade o respetar hasta la última regla del hockey, diseñar las tácticas y alineaciones, ajustar la potencia y precisión de los pases o tiros, determinar la frecuencia con la que se piten los penaltis... Absolutamente TODO es configurable.

Los partidos son frenéticos y obligan a mantener una concentración total. Eso sí, todo el mundo encontrará un nivel de dificultad que se adapte a sus capacidades, aunque a partir del nivel medio será necesario profundizar en el completo control de los jugadores. Los gráficos, las animaciones y el apartado sonoro también son excelentes y ayudan a ambientar un juego que resalta la cara espectacular del deporte. Y la guinda la ponen los encuentros de hasta 8 jugadores simultáneos. Eso sí, te tiene que gustar el acelerado ritmo del hockey sobre hielo.

VALORACIÓN. Lo tiene todo para gustar, siempre que te atraiga el desenfreno del hockey sobre hielo: calidad técnica, partidos vibrantes, opciones....





Detalles como los reflejos y sombras sobre el hielo revelan un excelente acabado gráfico.



Jet Sky Riders

Los jinetes del océano

PS2 espera su juego de motos acuáticas definitivo, y ahora Eidos prueba suerte con *Jet Sky Rider*, un título que apuesta por la diversión directa al estilo arcade, dejando de lado la simulación.

El control es muy simple: con el pad y el botón de acelerar tendremos que apañárnoslas, porque no hay freno. Es más, se hecha en falta un botón que nos permita dar virajes más cerrados, ya que las motos no giran con la rapidez que nos gustaría y tener que decelerar para dar las curvas rompe un poco el ritmo. No obstante, una vez asumimos las limitaciones en los giros, nos damos cuenta de que el control es preciso y fiable. La sensación de velocidad es buena y el ir mejorando nuestras trazadas al rebasar las boyas es satisfactorio, lo que da como resultado carreras bastante divertidas.

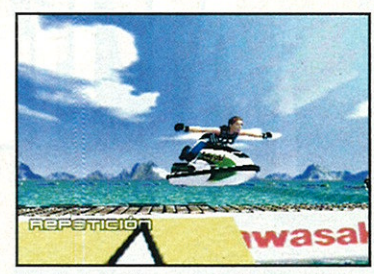


La dificultad de las carreras no está en ir más rápido que nadie, sino en tomar correctamente las boyas.

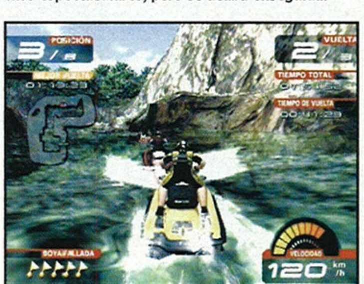
Por desgracia, la recreación del medio acuático no resulta convincente. El agua refleja el entorno de manera demasiado clara, su densidad parece mayor de lo normal y no se han incluido efectos de partículas que simulen las gotas, o texturas que hagan parecer mojados a los pilotos. Vamos, que parece que navegamos en mercurio.

Aunque estos fallos son perdonables gracias a lo entretenido de las carreras, lo cierto es que la diversión dura poco debido al escaso número de circuitos. El modo Estilo Libre, en el que nuestro objetivo es alcanzar la mejor puntuación haciendo piruetas, habría servido para alargar la vida del juego, pero como no existe competición y sólo podemos mejorar nuestra marca una y otra vez, esta opción se queda en un simple complemento.

Jet Sky Rider habría necesitado un control con más posibilidades y más circuitos para llegar más lejos. El resultado final es un juego divertido pero superficial. Al menos el modo para dos jugadores a pantalla partida te servirá para retar a tus amigos y sacarle algo más de jugo.



El modo Estilo Libre nos brinda las repeticiones más espectaculares, pero se acaba enseguida.





Space Race

Infogrames • Arcade de carreras
Castellano • 1-4 jug.• +3 años • 54,03 € (8.990 ptas.)
Memory Card 2 (100 Kb) • Dual Shock 2 • MultiTap

Infogrames nos ofrece un arcade de carreras al uso protagonizado por los Looney Tunes que ya apareció en su tiempo para Dreamcast. Así pues, preparaos para competir con Bugs Bunny y compañía en las carreras más alocadas donde encontraremos los típicos ítems que nos pondrán las cosas un poco más fáciles.

Su baza más importante está en sus cinco modos de juego, donde destacan las competiciones especiales, eventos en los que encontraremos divertidas variantes como una carrera siempre con el turbo puesto o con los participantes cargados de ítems desde el comienzo. Gráficamente, *Space Race* es correcto, pero sin alardes. Al simpático estilo "cartoon" hay que sumarle unas animaciones que cumplen y el cada vez más necesario selector de 60hz. El apartado sonoro también está a la altura, destacando el logrado doblaje al castellano.

En fin, que nos hallamos ante un título correcto sin más. Divierte pero no aporta absolutamente nada.



Podremos jugar de 1 a cuatro jugadores, lo que aumenta la diversión en las reuniones de amigos.



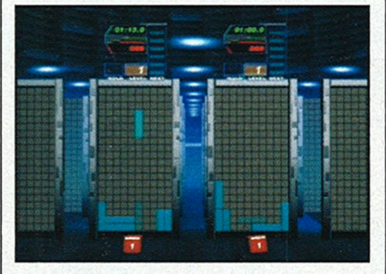
VALORACIÓN. Un loco arcade de carreras con la simpatía de los Looney Tunes pero al que le falta algo de frescura, ya que no aporta nada. Nos gustó más *Wacky Races*.



Tetris Worlds

THQ • Puzzle
Inglés • 1-4 jug. • + 3 años • Precio no confirmado
Memory Card 2 • Dual Shock 2

El puzzle por antonomasia llega a PS2 proponiendo los mismos retos que de costumbre a través de dos modos de juego (Arcade e Historia) y una adictiva opción para cuatro jugadores. Como os podéis figurar, técnicamente no es nada del otro mundo (tampoco es que lo necesite), aunque sigue siendo tan adictivo como el primer día... si es que os sigue enganchando el estilo de este clásico entre clásicos.



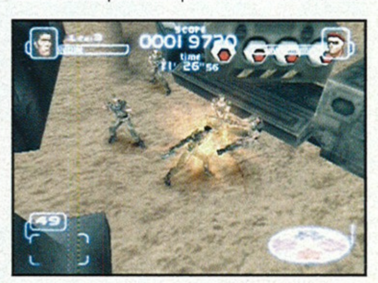
VALORACIÓN. Aunque tiene todo el encanto del original, lo cierto es que a estas alturas no aporta demasiado. Si te apetece disfrutar de este clásico en PS2...



Hidden Invasion

Swing! • Arcade
Castellano • 1 jug. • Edad +15 • 59,99 € (9.981 ptas.)
Dual Shock 2

Disparar y golpear sin descanso es la propuesta de *Hidden Invasión*. Su repetitivo desarrollo se limita a eliminar a los enemigos de una zona para acceder a la siguiente, con un corto repertorio de golpes y armas de fuego. Ni siquiera la posibilidad de elegir entre dos personajes (un chico y una chica) aporta variedad, porque las capacidades de ambos son idénticas. Tampoco acompaña la realización técnica.



VALORACIÓN. Una mezcla de shooter y beat´em up de mecánica repetitiva y pobre técnicamente. Sólo si te gusta la acción sin complicaciones y para un rato.



Aventuras de acción

¡Al límite de la acción!

Misterios sin resolver, muertos que se levantan de su tumba, disparos, criaturas mutantes, investigación... Son sólo algunos de los muchos ingredientes que se dan cita en un género que cada día está más de moda. Si quieres saber cuál es la aventura que mejor se adapta a tus gustos, no dejes de leer la extensa comparativa que hemos preparado.





Y trucos para:

Spider-Man 2, Baldur's Gate, Spy Hunter, Capcom Vs SNK, Manager de Liga 2002, Jak & Daxter, Silent Hill 2, Tony Hawk's 3, Soul Reaver 2...

CAPCOM VS SNK 2 (PS2)

• Distintos finales:
Después de superar 4 ó 5 escenarios, lo normal será que Bison o Geese hagan acto de presencia para interrumpir el juego (a no ser que no hayas jugado muy bien). Esto indica que empieza el combate final en el castillo de Osaka. En este lugar pelearás con varios personajes. Dependiendo de cómo hagas las cosas aquí, obtendrás uno de los tres finales posibles:
- Si vences a tu oponente en el Castillo de Osaka y no has luchado contra un jefe, significa que no has jugado muy bien. Te felicitarán por haber llegado hasta aquí y poco más.
- Si has jugado medianamente bien, aparecerá un oponente misterioso al fondo y habrá rayos en el escenario. Akuma o bien Rugal esperarán en el tejado del castillo para un combate el uno contra el otro. Para calentar, combatirán contra ti. Los personajes están en su forma normal, pero con ratio 4. Cuando derrotes a ambos, comentarán que no eres digno de alguien de su talla y se irán a luchar contra su "verdadero" adversario. No se mostrará ningún final.






- Por último, si eres todo un experto, Akuma o Rugal habrán terminado su duelo particular y se convertirán en el Dios de la Lucha. Te retarán con su nuevo poder. Ambos tienen un tiempo nulo de recuperación cuando están mareados y tienen ratio 4. El fondo será especial y ahora sí que habrá final para cada personaje, aunque sólo son textos.

Los Groove Points que necesitas para que se dé cada uno de estos casos son:
- Primer caso: 0 a 299.
- Segundo caso: 300 a 799.
- Tercer caso: 800 a 1.999 (para Rugal, más de 1.200).

Aparecerá un personaje u otro, depende del Groove (Capcom o SNK) que elijas.

• Intros distintas:
Algunos personajes, al enfrentarse a un personaje concreto, harán movimientos o dirán cosas distintas de lo normal antes de empezar el combate.
Algunas son muy divertidas, aunque hay muchas más:
Vega y cualquier rival feo.
Chang y Eagle.
Chun-Li y Yamazaki.
Iori y Kyo.
Rolento e Hibiki.
Ryu y Sagat.
Zangief y Eagle.

Batman: Vengeance (PS2)

• Batarángs infinitos:
En el menú principal, pulsa:
L1, R1, L2, R2. Oirás un sonido.

• Cinturón multiusos infinito:
Introduce este código en el menú principal:
●, ■, ●, ■, L1, R1, L2, R2. Oirás un sonido.

• Esposas infinitas:
Introduce este código en la pantalla del título:
■, ●, ■, ●, L2, R2, R2, L2. Oirás un sonido.

• Desbloquear todos los trucos:
Introduce este código en la pantalla del título:
L2, R2, L2, R2, ■, ■, ●, ●. Oirás un sonido.

Baldur's Gate: Dark Alliance (PS2)

• Unlock Gauntlet Mode
Termina el juego con cualquier dificultad.

• Desbloquear el modo Extreme:
Termina el juego en el modo "Gaunlet" para desbloquear esta nueva modalidad.

MANAGER DE LIGA 2002 (PS)

• 500 millones de libras:
Introduce MONEY TREE como si fuera tu nombre para activar el truco.

• Contratar a cualquier jugador:
Introduce la palabra Hypnotised como si fuera tu nombre para activar el truco.

• Recuperación rápida de salud de los jugadores:
Introduce la palabra MIRACLE como si fuera tu nombre para activar el truco.

• Estadísticas de los jugadores al 90%:
Introduce TOP NOTCH como si fuera tu nombre para activar el truco.

• Construcción rápida de estadios:
Introduce BOB THE BUILDER como si fuera tu nombre para activar el truco. Los obreros trabajan a destajo.

Castlevania Chronicles (PS)

• Modo Time Attack:
Completa el modo Arrange.

• Opciones extra:
En el menú principal, pulsa:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ●, ✖.

• Galería de imágenes:
Cada vez que superes un nivel del juego en el modo Arrange, abrirás una imagen nueva. Para verlas, ve a la opción "Special Option" del menú de Opciones.

• Cambiar la música:
Manten presionados al mismo tiempo **L1+R1** mientras eliges el modo de juego para cambiar la música.



Dave Mirra BMX 2 (PS2)

Pulsa estas secuencias en el menú principal.

• Todas las bicicletas:
↑, ←, ↓, →, ↓, ↓, →, ↓, ↓, ←, ■.

• Traje de competición de Dave Mirra:
↑, ↓, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↑, ■.

• Traje de competición de C. Mackay:
↑, ↓, →, ↓, ↑, →, →, ↑, ■.

• Chico Amish:
↑, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, ↑, ←, ■.
Disponible en los modos FreeQuest y ProQuest.

• Traje de competición de Joey Garcia:
↑, ↓, ↑, ←, ↓, →, ↓, →, ■.

• Traje de Kenan Harkin:
↑, ↓, ←, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, ■.

• Traje de Leigh Ramsdell:
↑, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ↓, ←, ■.

• Traje de competición de Luc-E:
↑, ↓, ←, ↓, ←, →, ←, ←, ■.

• Desbloquear a Mike Dias:
↑, ←, ↓, →, →, ←, ↑, ↓, ↑, →, ■.

• Traje de competición de Mike Laird:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, →, ←, ■.

• Traje de de Rick Moliterno:
↑, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ↑, ■.

• Traje de Ryan Nyquist:
↑, ↓, ↓, ←, ↓, ↑, ↑, ↓, ■.

• Traje de competición de Tim Mirra:
↑, ↓, →, ←, ←, ↑, ↓, ↑, ■.

• Traje de competición de Todd Lyons:
↑, ↓, ↓, →, ↑, ←, ←, ↓, ■.

• Traje de Troy McMurray:
↑, ↓, ←, ↓, →, ←, ↑, ←, ■.

• Traje de competición de Zack Shaw:
↑, ↓, ←, →, ↓, ↓, →, ↓, ■.

• Todos los temas en Park Editor:
↑, ←, ↓, →, ↓, ↑, ↓, →, ←, ←, ■

• Secuencias FMV de Colin Mackey:
←, ←, →, →, ↓, ↓, →, ↑, ■.

• Secuencias FMV de Dave Mirra:
←, ←, ↑, →, ↑, ←, ↑, ↑, ■.

• Secuencias FMV de Kenan Harkin:
←, ←, ←, ←, →, →, ↓, ↓, ■.

• Secuencias FMV de Leigh Ramsdell:
←, ←, ↓, ↓, ←, →, ↓, ←, ■.

• Secuencias FMV de Mike Laird:
←, ←, →, ↑, ↑, →, ↑, →, ■.

SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO (PS)



- **Ver los récords de los programadores:**
  Para ver lo bien que los programadores han jugado, introduce la palabra "VVHISCRS" en la pantalla "Cheats".
- **Desbloquear todos los trucos:**
  Introduce la palabra "AUNTMAY" en la pantalla "Cheats" y tendrás a tu disposición todos los trucos.
- **Todos los trajes:**
  Introduce la palabra "WASHMCHN" en la pantalla "Cheats".
- **Desbloquear la galería de imágenes:**
  Introduce la palabra "DRKROOM" en la pantalla "Cheats".
- **Desbloquear todos los desafíos de entrenamiento:**
  Introduce la palabra "CEREBRA" en la pantalla "Cheats".
- **Modo Pies Grandes:**
  Introduce la palabra "STACEYD" en la pantalla "Cheats".
- **Modo Cabezón:**
  Introduce la palabra "ALIEN" en la pantalla "Cheats".
- **Desbloquear el modo Debug:**
  Introduce la palabra "DRILHERE" en la pantalla "Cheats".
- **Selección de nivel:**
  Introduce la palabra "NONJYMNT" en la pantalla "Cheats".
- **Desbloquear modo What If?:**
  Introduce "VVISIONS" en la pantalla "Cheats".

GTA 3 (PS2)

Pulsa estas secuencias durante el juego, según el truco que quieras activar.

- **Enemigo público nº 1:**
  R2, R2, L1, R2, ←, →, ←, →, ←.
- **Nadie te busca:**
  R2, R2, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
- **Volar con el coche:**
  →, R2, ●, R1, L2, ↓, L1, R1.
- **Coches saltarines:**
  R1, L1, R2, L1, ←, R1, R1, ▲.
- **Tiempo despejado:**
  L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ▲.
- **Bruma:**
  L1, L2, R1, R1, R2, R1, L2, ✖.
- **Niebla:**
  L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ●.
- **Lluvia:**
  L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ■.
- **Los coches explotan todos de una vez:**
  L2, R2, L1, R1, L2, R2, ▲, ■, ●, ▲, L2, L1.
- **Conducir un tanque:**
  ●, ●, ●, ●, ●, ●, R1, L2, L1, ▲, ●, ▲.
  El tanque caerá del cielo.
- **Tiempo de juego acelerado:**
  ●, ●, ●, ■, ■, ■, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲.
- **Los peatones se atacan entre ellos:**
  ↓, ↑, ←, ↑, ✖, R1, R2, L2, L1.
- **Los peatones se atacan entre ellos 2:**
  →, R2, ●, R1, L2, ↓, L1, R1.
- **Todos los peatones te odian:**
  ↓, ↑, ←, ↑, ✖, R1, R2, L1, L2.
- **Peatones locos:**
  R2, R1, ▲, ✖, L2, L1, ↑, ↓.
- **Mejor agarre del coche:**
  R1, L1, R2, L1, ←, R1, R1, ▲.
- **Todas las armas:**
  R2, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Un montón de dinero gratis:**
  R2, R2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Armadura al 100%:**
  R2, R2, L1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Salud al 100%:**
  R2, R2, L1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.

Guilty Gear X (PS2)

- **Personajes ocultos:**
  En la pantalla donde pone "Press Start", pulsa ↓, →, →, ↑ y **Start.** Testament y Dizzy estarán disponibles en cualquier modo de juego.

Half-Life (PS2)

Ve a la pantalla "Cheat Code" en "Options" e introduce estas combinaciones según el truco que quieras activar. Después, pulsa Start para confirmar el código, si lo has hecho bien, aparecerá indicado en pantalla.

- **Inmunidad:**
  ←, ■, ↑, ▲, →, ●, ↓, ✖.
- **Munición infinita:**
  ↓, ✖, ←, ●, ↓, ✖, ←, ●.
- **Desbloquear el modo Alien:**
  ↑, ▲, ↑, ▲, ↑, ▲, ↑, ▲.
- **Invisibilidad:**
  ←, ■, →, ●, ←, ■, →, ●.
- **Desbloquear el modo Cámara Lenta:**
  →, ■, ↑, ▲, →, ■, ↑, ▲.
- **Desbloquear gravedad Xen:**
  ↑, ▲, ↓, ✖, ↑, ▲, ↓, ✖.

Jak & Daxter (PS2)

- **Conseguir el Final Secreto:**
  Acaba el juego con al menos 100 de las 101 Power Cells en tu poder y lo conseguirás.

Si estáis atascados en algún juego podéis pedirnos trucos o consejos en una carta, indicando en el sobre "S.O.S. Trucos": Hobby Press. PlayManía. C/Pedro Teixeira Nº8, 2ª Planta. 28020 Madrid. También podéis enviar vuestras consultas a través del correo electrónico, escribiendo a: playmania.trucos@hobbypress.es.

Derrotar a Rubí en Final Fantasy VII

Hola PlayManíacos, soy un seguidor de la saga *Final Fantasy*. En *FFVII* me cargué al arma que va por ahí volando y, gracias a vuestra revista, también aniquilé al del agua (Esmeralda). Me queda el de Gold Saucer (Rubí). Tengo todas las materias, las armas y los límites finales de Cloud, Red XIII y Cid. Explicadme cómo acabar con el arma de Gold Saucer y ¿cómo puedo evitar que entierre a dos de mis aliados? Muchísimas gracias.

✉ Samuel Fau (Huesca).

Por mucho que hagas, el Arma Rubí matará a dos miembros de tu equipo. Pon atención, usa un personaje que tenga muchos PS y PM, como Cloud, y equípale con las Materias Invocación-W (Maestro), Caballeros de la Mesa Redonda (Maestro), Mimetizar (Maestro), Ataque Final unida con Revivir (ambas en nivel Maestro), Escudo (Maestro), una Cinta y la Armadura Mística. Ataca a Rubí, haz que el personaje que ha sobrevivido al ataque lance Escudo sobre sí mismo y comienza a lanzar Caballeros de la Mesa Redonda centrándote en las raíces. Cuando hayan caído, céntrate en Rubí directamente. Cuando se acabe el efecto de la materia Escudo, vuelve a lanzarla, usando después un Megaelixir o un Turbo Éter antes de seguir la pelea. Rubí tienes 1.000.C00 PS, así que buena suerte.

Atascado en Tomb Raider IV

Hola amigos, me llamo Roberto y tengo una duda sobre el juego de PSOne, *Tomb Raider IV*. Estoy atascado en las cámaras de enterramiento, después de coger el amuleto del sarcófago aparecen dos momias y no sé cómo eliminarlas. Espero vuestra ayuda, gracias.

✉ Roberto Laso (Madrid).

No puedes acabar con esas momias. Lo que has de hacer es, después de coger el amuleto de Horus, no acercarte demasiado a los sarcófagos donde están las momias para que no salgan. Ve directo a la estatua central y empújala hasta una baldosa de color rojo que hay en la sala y se abrirá una salida dentro de un sarcófago. Acércate ahora a los sarcófagos y saldrán las momias. Esquívalas y busca el sarcófago donde está el pasadizo.

Continuar en Wild Arms

Hola, estamos atascados en *Wild Arms*, en la Ermita Sagrada después de evacuar Corte Seim. Hemos destruido al monstruo que había poseído al perro y hablado con todos los personajes, incluido el niño que dice haber visto a un monstruo, pero a partir de aquí no sabemos continuar.

✉ Soraya y Paco (Sevilla).

Tras derrotar al perro, ve a la habitación donde están la monja y los niños y usa a Hanpan en el niño que teme a las ratas para poder hablar con la monja. Al terminar, Hanpan te hará una serie de preguntas cuyas respuestas son: Santo Centauro, Acurrucado junto a tu cuerpo, Atraviesan con humanos, Van en los humanos y Los aldeanos se transforman en monstruos. Luego, ve a la sala custodiada por un guardia, acaba con él y entra para luchar con Alzahad. A partir de aquí, seguid vosotros.

Copas Fantasma en GT3

Hola: He pasado las pruebas B1 a B7 con varios metales. La B8 me costaba bastante y la dejé para otro momento. Al apagar la consola y volver al juego, no están las copas. He pasado varias pruebas de Arcade y lo mismo, al apagar la consola y volver, no están marcadas en la pantalla de progreso, ¿qué es lo que pasa?

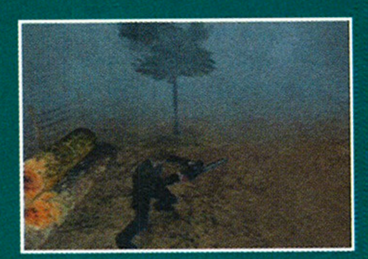
✉ Gorka Garmendia (Vizcaya)

Tienes que tener en cuenta que las partidas no se graban automáticamente. Cuando vayas a dejar de jugar tienes que ir al menú "Mi Casa" y grabar la partida en la opción "Salvar la partida". En el modo Arcade pasa lo mismo, tienes que salir al menú principal y grabar.



SILENT HILL 2 (PS2)

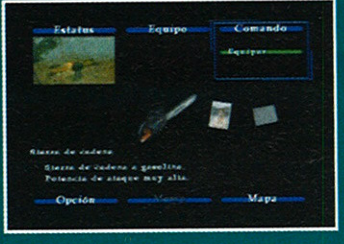
• Opciones extra:
En el menú de Opciones, pulsa **L1** o **R1** para acceder a una nueva pantalla de opciones extra. Entre ellas, podrás cambiar el color de la sangre, variar el zoom del mapa, quitar el filtro de ruido en la pantalla, el número de cargadores que puedes llevar...



• Leer todo lo escrito:
Una vez que hayas conseguido sacar los cinco finales distintos del juego, vuelve a jugar una vez más y descubrirás que ahora sí que puedes leer lo que está escrito en las señales del juego y que antes estaba oscurecido.

• Otro modo de dificultad en los puzzles:
Acábate el juego en los tres modos de dificultad, es decir, Fácil, Normal y Difícil. Si juegas de nuevo en el nivel Difícil, en la opción de los puzzles cambiarán.





• Conseguir la motosierra:
Acábate el juego una vez con la dificultad Normal (en puzzles y en nivel de juego). Empieza otra partida y, una vez pasado el cementerio, cerca de la cabaña que encontrarás más adelante, a su derecha, verás tres troncos apilados unos encima de otros y una motosierra sobre ellos. Puedes cogerla y usarla desde ese momento.

• Reseteado rápido:
Si estás atascado y quieres volver rápidamente al menú principal, pulsa esta secuencia para resetear la partida sin pérdida de tiempo:
L1, L2, R1, R2, Select, Start

NHL Hitz 2002 (PS2)

• Activar modo Cheat:
Pulsa ■, ▲ y ● el número indicado de veces para cambiar los iconos en las cajas primera, segunda y tercera de la pantalla previa al partido, y luego pulsa la dirección indicada.
Jugador cabezón: **2-0-0 →**.
Jugador super cabezón: **3-0-0 →**.
Jugador hiper cabezón: **4-0-0 →**.
Equipo cabezón: **2-2-0 ←**.
Equipo super cabezón: **3-3-0 ←**.
Tiros grandes: **2-3-4 ↓**.
"Hitz time": **1-0-4 →**.
Sin gente: **2-1-0 →**
Tableros de pinball: **4-2-3 →**.

Paris Dakar (PS2)

• Desbloquear todos los vehículos:
A la hora de crear un nuevo jugador, introduce **ILUMBERJACK** como si fuera tu nombre.

Perro Ovejero y Lobo (PS)

• Nivel de viaje en el tiempo:
Entra en la puerta de "Back In Time" por el lado opuesto.

• Otro nivel secreto más:
Ve al pasillo del nivel "Autumn" y dirígete a la derecha, hasta un muro negro. Haz un doble salto junto al muro y verás un pasillo oculto.

Silent Scope 2 (PS2)

• Cambiar vida por tiempo:
En el modo Arcade, pausa el juego y pulsa:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✖, ●.
Oirás una detonación. Perderás medio punto de vida y ganarás cinco segundos.

• Cambiar tiempo por vida:
En el modo Arcade, pausa el juego y pulsa:
●, ✖, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑.
Cinco de tus segundos se convertirán en medio punto de vida.

• Modo Time Attack Boss:
Tras derrotar al Gran Jefe disparándole tres veces, se colgará de la torre. Dispara en ese momento a la cadena para completar el juego y desbloquearás este nuevo modo de juego.

• Modo Survival Boss:
Si en vez de disparar a la cadena, lo haces sobre el jefe o la chica, acabarás el juego y desbloquearás el modo Survival Boss.

Smuggler's Run 2 (PS2)

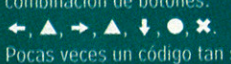
Pausa el juego y pulsa estas combinaciones. Para desactivar el truco, vuelve a introducirlo.

• Hacerse invisible:
R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2.

• Hacer el coche más brillante:
L1, R1, R1, L2, R2, R2.

SOUL REAVER 2 (PS2)

• Desbloquear todos los extras:
Si quieres disfrutar de un montón de ventajas y sorpresas en el menú principal del juego, pulsa la siguiente combinación de botones:



Pocas veces un código tan sencillo ha servido para tantas cosas. Prueba, prueba, que no te arrepentirás.



Spy Hunter (PS2)

• Desbloquear el vídeo "Making Of":
Acaba el nivel 13 en menos de 2:15. Estará en "Extras Menú", dentro de "System Options".

• Vídeo de Saliva Spy Hunter:
Acaba todos los objetivos del primer nivel en menos de 3:40. Aparecerá en "Extras Menú".

• Desbloquear otro vídeo de Saliva:
Acaba el nivel 3 en menos de 2:40.

• Modo "Giro de cámara":
Acaba el nivel 11 en menos de 3:10. Aparecerá en la opción "Cheat Grid", en "Extras Menú".

• Vídeo con imágenes y diseños:
Supera el nivel 9 en menos de 3:45. El vídeo estará disponible en la opción "Extras Menú".

• Primer vídeo test de animación:
Acaba el nivel 5 en menos de 3:25. El vídeo estará disponible en la opción "Extras Menú".

• Desbloquear cámaras extras:
Acaba el nivel 6 en 3:45. Estará disponible en la opción "Cheat Grid", dentro de "Extras Menú".

• Desbloquear vista Ojo de Pez:
Acaba el nivel 10 en 3:15. Estará disponible en la opción "Cheat Grid", en "Extras Menú".

• Desbloquear un HUD verde:
Completa todos los objetivos del nivel 2 en menos de 3:35. Estará disponible en "Cheat Grid".

• Desbloquear el planeador espía:
Te permite convertir tu coche en un planeador. Termina el juego, y estará en "Cheat Grid".

• Desbloquear Visión Nocturna:
Acaba el nivel 4 en 3:15. Estará disponible en la opción "Cheat Grid", dentro de "Extras Menú".

• Desbloquear Cámara inversa:
Acaba el nivel 8 en 3:05. Estará disponible en la opción "Cheat Grid", dentro de "Extras Menú".

• Desbloquear cámara extraña:
Acaba el nivel 12 en 3:30 o menos. Estará disponible en la opción "Cheat Grid".

• Desbloquear HUD arcoíris:
Acaba el nivel 7 en 3:10. Estará disponible en la opción "Cheat Grid" dentro de "Extras Menú".

• Desbloquear truco Super Spy:
Completa los 65 objetivos y desbloquearás una opción con munición infinita e inmunidad total. Disponible en la opción "Cheat Grid".

• Desbloquear Espía de Hojalata:
Acaba el nivel 14 en 5:10 minutos o menos.

Tony Hawk's Pro Skater 3 (PS2)

Dentro del menú Opciones, elige "Cheats". Introduce estos códigos según el efecto que quieras lograr. Oirás un sonido de confirmación.

• Modo Cheat: backdoor

• Todos los personajes: YOHOMIES.

• Todas las secuencias FMV: Peepshow.

Twisted Metal: Black (PS2)

• Convertir armas en salud:
Durante el juego, pulsa y manten apretados **R1, R2, L1, L2** y luego pulsa **▲, ✖, ■** y **●**. Tus armas desaparecerán y se rellenará tu salud.

• Munición Infinita:
Pulsa y manten **R1, R2, L1, L2** y después pulsa **↑, ✖, ←, ●.**

• Invencible:
Durante el juego, pulsa y manten **R1, R2, L1, L2** y después pulsa **→, ←, ↓, ↑.**

• Mega Ametralladoras:
Pulsa y manten **R1, R2, L1, L2** y pulsa **✖, ✖, ▲.**

• Un solo disparo acaba con los malos:
Pulsa y manten **L1+R1+L2 + R2** y pulsa rápidamente **✖** dos veces y **↑**.

• Desbloquear el modo Dios:
Durante el juego, pulsa y manten **L1 + R1 + L2 + R2** y pulsa **↑, ✖, ←, ●.**

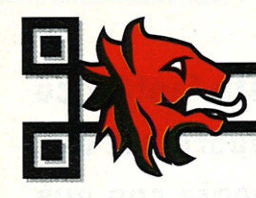
X-Men Mutant Academy 2 (PS)

• Desbloquear todo:
En la pantalla principal, pulsa **Select, ↓, R2, L1, R1, L2.** Oirás un sonido de confirmación. Se habrán desbloqueado todos los trajes, todas las FMV, los bonus, el modo Pool Party...
Para jugar con Spiderman, colócate sobre Cíclope en la pantalla de selección de personaje y pulsa y mantén **L1.** El icono cambiará a Spiderman. Pulsa **✖** para seleccionarlo.
Para jugar con el Profesor Xavier, colócate sobre Magneto y pulsa y mantén **L1.**



Para disfrutar a tope de este fantástico juego de estrategia, es importante que sepas exactamente con qué unidades y edificios cuentas, la clave del éxito es saber usar correctamente los recursos, y eso es lo que vamos explicarte en esta guía rápida.

Age of Empires II




¿Qué es Age of Empires II?

A *ge of Empires II* es uno de los juegos de **estrategia** por excelencia y narra la historia de las civilizaciones. En este juego lo que tendrás que hacer será avanzar con tu civilización **desde la Alta Edad Media hasta la Edad Imperial**, desarrollando las nuevas tecnologías y culturas de la civilización que hayas escogido. Además, cuenta con varios **modos de juego,** lo que hará que te pases las tardes enteras intentando ganar el Mapa Aleatorio, la Regicida o algunas de las campañas que vienen preestablecidas por el juego.

En *Age of Empires II* no basta ser un buen estratega a la hora de la lucha, también **hay que tener muy presente** la función de los edificios, de los aldeanos y de las unidades militares. No basta con poner en aprietos al vecino, hay que superarle y derrotarle. Para que te sea más fácil lograrlo, a continuación te explicaremos las posibilidades que te ofrece el juego para que desarrolles al máximo tu civilización.



Menú principal




Los modos de juego

C onsta de tres modos de juego para un jugador: **Campañas, Mapa aleatorio y Regicida**. En el primero, en las Campañas, podrás meterte en el pellejo de héroes históricos como fue William Wallace, Juana de Arco o Barbarroja, realizando determinadas misiones



Selección de Campaña- Modo Campaña



Elección de civilización - Mapa Aleatorio

para cumplir el objetivo final (llevar al héroe a la victoria). Empezarás con una **campaña de entrenamiento** facilita, la de William Wallace, en la que te **irán explicando** paso a paso, cómo moverte por el mapa, cómo enseñar a los aldeanos, cómo usar las unidades militares... Pero después, en las campañas posteriores la cosa se irá complicando y tendrás que vértelas tú sólo ante los franceses, los ingleses o los teutones.

En el **Mapa Aleatorio** podrás escoger la civilización, el tipo de mapa, el número de población, la cantidad de recursos, etc. Para ganar una partida en mapa aleatorio tendrás que ser capaz de **construir una maravilla** y mantenerla 200 años, **capturar todas las reliquias** y mantenerlas durante 200 años, o destruir totalmente a tu enemigo sin dejar rastro de su población.

En **Regicida** tendrás que desarrollar al máximo tu cultura para ser capaz de **destronar** a todos los reyes de las civilizaciones vecinas. Ganará el rey que quede en pie.




Los recursos

P ara que tu civilización avance y se haga más fuerte es necesario que los **aldeanos se esfuercen al máximo en recoger todos lo re cursos** que le ofrece la naturaleza. Con ellos podrás crear más casas, edificios, aldeanos, militares, avanzar de Edad, etc. Pero no todo se consigue con los mismos recursos, sino que tendrás que recurrir a todos y cada uno de ellos en un momento dado. A continuación te ofrecemos una lista de todos los recursos y una breve explicación de su utilidad.

1. La Madera: con ella **podrás crear casas, edificios, unidades militares, armas de asedio, empalizadas, barcos y granjas**; además será necesaria en algunos casos para desarrollar alguna técnica nueva. Gracias a ella podrás conseguir otros recursos como es el alimento. Para conseguir madera tan sólo **tendrás que ordenar a uno o varios aldeanos que talen los árboles** de los bosques, las palmeras de los oasis o las cañas de bambú, dependiendo del mapa, claro.


La madera


Mina de oro

2. El Oro: te servirá para **crear unidades militares, monjes, armas de asedio, barcos** y también para desarrollar tecnologías de algunos edificios.

Podrás sacar oro **picando en las piedras amarillas** que te encuentres en el escenario; tan sólo tienes que ordenárselo a alguno de tus aldeanos.

3. La Piedra: será útil a la hora de **construir murallas, torres de vigilancia, puertas fortificadas, castillos**, y por supuesto te permitirá desarrollar nuevas técnicas de ingeniería. Las encontrarás en el mapa en forma de **grupos de piedras grises**, son fáciles de ver, así que cuando las localices, manda allí a algunos aldeanos.

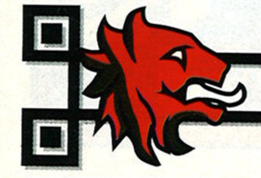

La piedra


Granjas para obtener alimento


Las reliquias

4. El Alimento: esencial para **crear aldeanos, unidades militares, barcos, para avanzar de Edad, para desarrollar la cultura** de la civilización... es importante para todo. Además podrás encontrarlo en varias formas e incluso podrás fabricarlo tú mismo. Podrás **sacar alimento de los animales en el bosque** (excepto fieras); de **ovejas** que podrás llevar a tu centro urbano; **pescando** en el mar: con barcos o con aldeanos para peces de costa; de **arbustos de bayas** en el bosque. Cuando tengas un Molino y algo de madera, podrás crear **granjas**, que proporcionarán alimento suficiente en caso de escasez de recursos.

5. Las Reliquias: no se encuentran reliquias en todos los mapas o en todas las misiones, pero sin duda, **tener una en el monasterio te proporcionará pequeñas cantidades de oro** sin parar. Las reliquias se encuentran en el campo y **sólo pueden ser recogidas por los monjes**. Para que proporcione oro, el monje la deberá instalar en el monasterio.



El centro urbano




El Centro Urbano: crear aldeanos


El Centro Urbano: Desarrollo técnico

Desde el centro urbano **podrás crear aldeanos,** que serán los encargados de obtener recursos, construir edificios donde crear unidades militares... Como verás, es un pez que se muerde la cola, si no hay aldeano, no hay comida, no hay unidades militares y no desarrollas tu civilización a la Edad posterior. Por eso el Centro Urbano es de vital importancia. A parte de crear aldeanos, **podrás desarrollar algunas tecnologías civiles,** como carretillas, y **avanzar de Edad**. Además, en caso de ataque podrás **guarecer a tus aldeanos** en el Centro Urbano, que se defenderá disparando al enemigo.

Los edificios militares y sus cualidades

Según los edificios militares que construyas podrás crear diferentes tipos de soldados, tanto de infantería como de caballería. Cada una de estas unidades están preparadas para combatir con un determinado enemigo y pueden llegar a ser más fuertes gracias a las mejoras tecnológicas que aparecerán disponibles al cambiar de edad. Para que a la hora de construir edificios tengas muy presente con lo que podrás contar, hemos preparado una lista con todos los soldados y su evolución.

1. Cuarteles

En la Alta Edad Media:
- **Milicia** (Alimento: 60, Oro: 20). estos soldados son ideales para combatir cuerpo a cuerpo o para luchar contra arqueros.

En la Edad Feudal:
- **Hombres de Armas** (Alimento: 60, Oro: 20). Al pasar a esta Edad, podrás evolucionar la Milicia a Hombres de Armas, que son más fuertes y tienen más puntos de resistencia.
- **Lanceros** (Alimento: 35, Madera: 25). Son ideales para luchar contra la caballería y los arqueros a caballo.


Infantería Edad Feudal


Infantería Edad de los Castillos


Infantería Edad Imperial

Edad de los Castillos:
- **Espadachín de Espada Larga** (Alimento: 60, Oro: 20). En esta Edad podrás evolucionar los Hombres de Armas a Espadachín de Espada Larga, que tienen las mismas características que la Milicia, pero son más fuertes.
- **Piqueros** (Alimento: 35, Madera: 25). También podrás hacer evolucionar los Lanceros a Piqueros. Ya sabes, el mismo tipo de guerreros, pero más fuertes y resistentes.

Edad Imperial:
- **Espadachines de Mandoble** (Alimento: 60, Oro: 20). Son la evolución de los Espadachines.
- **Campeones** (Alimento: 60, Oro: 20). La evolución del anterior.

2. Galería de tiro con arco


Galería de tiro: mejora a Artillero

Edad Feudal:

• **Arqueros** (Madera: 25, Oro: 45). Muy aptos para atacar a distancia.

• **Guerrilleros** (Alimento 25, Madera 35). Hábiles a distancia.

Edad de los Castillos:

• **Ballesteros** (Madera: 25, Oro: 45). La evolución de los arqueros, más rápidos y con mejor puntería.

• **Guerrilleros de Élite** (Alimento: 25, Madera: 35). La evolución de los Guerrilleros, más fuertes.

• **Arqueros a Caballo** (Madera: 40, Oro: 70). Tienen las ventajas de la caballería y los arqueros, es decir, son más rápidos y atacan a distancia.

Edad Imperial:

• **Ballesta** (Madera: 25, Oro: 45). Mejora de los Ballesteros.

• **Caballería Pesada de Arqueros** (Madera: 40, Oro: 70). La evolución de los arqueros a caballo.

• **Artillero Manual** (Alimento: 45, Oro: 50). Podrás crearlos cuando desarrolles la química y la balística en la Universidad. Cuentan con un ataque mucho más potente que las flechas.

3. Establos

Edad Feudal:

• **Caballería de Exploración** (Alimento: 80). Muy útil para explorar el mapa gracias a su amplio campo de visión, pero con un ataque muy flojo.

Edad de los Castillos:

• **Caballería Ligera** (Alimento: 80). Evolución de la Caballería de Exploración, con más campo de visión.

• **Jinetes** (Alimento: 60, Oro 75). Cuentan con excelente ataque contra infantería (no lanceros) y contra arqueros.

• **Camellos** (Alimento 55, Oro: 60). Igual que los Jinetes, pero con un ataque más potente y con más puntos de resistencia, especialmente contra caballería.

Edad Imperial:

• **Caballero** (Alimento: 60, Oro 75). Son la evolución de los Jinetes.

• **Paladines** (Alimento: 60, Oro 75). Evolución de los anteriores, con mucha más potencia en el ataque y con más puntos de resistencia.

• **Camello con Armadura** (Alimento: 55, Oro: 60).


Caballería: Mejorar Camellos

4. Taller de Maquinaria de Asedio


Taller de maquinaria: evoluciones

Sin duda alguna, las armas de asedio será lo más útil para derribar murallas, destrozar edificios y deshacerte de torres de vigilancia. Hay tres tipos de maquinaria: Ariete, Onagro y Escorpión.

Edad de los Castillos:

• **El ariete** (Madera: 160, Oro: 75). Es el más útil para acercarte a una muralla y atacarla sin que el enemigo se de mucha cuenta. Además, centro de él podrás llevar a algún arquero que otro para que te ayude.

• **Onagro** (Madera: 160, Oro: 135). Hace polvo los edificios rivales, pero resulta mucho más escandaloso.

• **Escorpión** (Madera: 75, Oro: 75). Igual que el anterior.

Edad de Imperial:

Podrás mejorar todas las armas de asedio anteriores, para hacerlas más potentes y resistentes.

• **Cañón de asedio:** (Madera: 225, Oro: 225). Tras investigar la Química en la Universidad podrás crear este arma, muy útil a la hora de arrasar una ciudad entera y más rápido.

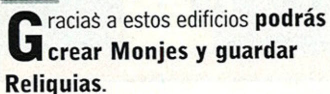
5. El Castillo

Estará disponible al llegar a la **Edad de los Castillos** y te permitirá **crear los soldados típicos de la civilización** que hayas cogido. Podrás evolucionarlos sólo una vez, pero su ataque vale más que el de cualquier otra unidad, ya que son mucho **más fuertes y resistentes.** También podrás crear el arma de asedio más potente: el **Lanzapiedras** (Madera: 200, Oro: 200). Con ella podrás destruir fácilmente cualquier edificio y resulta ideal para eliminar Castillos rivales. Eso sí, es muy lento, por lo que debes protegerlo bien.
En el Castillo también podrás **guarecer a soldados** y aldeanos, que recuperarán energía y estarán protegidos. Por supuesto, el **Castillo tiene un gran poder defensivo.**


El Castillo




Los santuarios



Gracias a estos edificios **podrás crear Monjes y guardar Reliquias.**

• **Los monjes** (Oro: 100) pueden **sanar a tus unidades** simplemente con estar cerca de ellas. Además, son los únicos que pueden **coger y transportar Reliquias** que, como sabes, una vez dentro del santuario te proporcionan oro de manera lenta, pero continua.
También son útiles para **convertir a los soldados enemigos.** Nos explicamos, un monje de, por ejemplo, color azul, puede convertir a los enemigos morados en azules como tú ¿no está mal, eh?
Pero eso no es todo, ya que según vayas avanzando en la historia, los monjes podrán aprender a convertir maquinaria de asedio, barcos, edificios e incluso otros monjes.
Además, gracias a las nuevas técnicas podrás hacer que sean más fuertes o que recuperen la fe más rápido, que conviertan a los rivales más deprisa... Todo es cuestión de investigar.


Los Santuarios



Edificios en desarrollo



1. La herrería

Con este edificio podrás evolucionar la fuerza y resistencia de todas las unidades militares, excepto maquinaria de asedio; según vayas avanzando de Edad, aumentarán las posibilidades de evolución. Te recomendamos que aproveches estas mejoras: tu ejército lo agradecerá. A continuación te mostramos una lista con todas las mejoras, su utilidad y su coste.

- **Forja:** Alimento 50. Aumenta la fuerza de la caballería y la infantería.
- **Armadura de Láminas:** Alimento 100. Aumenta la resistencia de la infantería.
- **Armadura de Láminas para Caballería Pesada:** Alimento 150. Aumenta la resistencia de la caballería.
- **Fabricación de flechas:** Alimento 100, Oro 50. Arqueros, Galeras y Torres de vigilancia tienen más alcance en el ataque.
- **Armadura Acolchada para Arqueros:** Alimento 100. Aumenta la resistencia de los arqueros. Muy útil al ser unidades débiles.
- **Fundición de Hierro:** Alimento 220, Oro 120. Aumenta la fuerza de la caballería y la infantería.
- **Cota de Malla:** Alimento 200, Oro 100. Aumenta la resistencia de la infantería.
- **Cota de Malla para Caballería:** Alimento 250, Oro 150. Alimento 150. Aumenta la resistencia de la caballería.
- **Flecha de Punzón:** Alimento 200, Oro 100. Arqueros, Galeras,



La Herrería: las distintas mejoras



La Herrería: lo mejor, siempre al final

Torres de vigilancia tienen más alcance en el ataque.

- **Armadura de cuero:** Alimento 150, Oro 150. Aumenta la resistencia de los arqueros.
- **Alto Horno:** Alimento 275, Oro 225. Aumenta la fuerza de la caballería y la infantería.
- **Armadura Placas de Malla:** Alimento 300, Oro 150. Aumenta la resistencia de la infantería.
- **Armadura Placas de Malla para Caballería:** Alimento 350, Oro 200. Alimento 150. Aumenta la resistencia de la caballería.
- **Brazalete de cuero:** Alimento 300, Oro 200. Arqueros, Galeras y las Torres de vigilancia tienen más alcance en el ataque.
- **Armadura de Anillos para Arqueros:** Alimento 250, Oro 250. Aumenta la resistencia de arqueros.

2. El Mercado



El Mercado: puedes comprar o vender



El Mercado: ofrece mejoras de utilidad

Sólo cuando construyas este edificio podrás **entablar relaciones diplomáticas** con el resto de civilizaciones que convivan contigo en el mapa. Además, gracias a las **Carretillas** (Madera: 100, Oro: 50) podrás comerciar con tus aliados dirigiendo la carretilla una sola vez al mercado de tu vecino.

Para establecer relaciones diplomáticas, basta con acceder a la opción Diplomacia en el menú y regalar la cantidad de recursos que desees a la civilización en cuestión. También podrás desarrollar ciertas técnicas de comercio como son la **Cartografía** (ves más mapa), **la Acuñación o la Banca**.

3. La Universidad

Al igual que la Herrería, todas las técnicas que aprendas en este edificio te permitirán **mejorar todas las unidades militares**, incluidas las armas de asedio. Pero además, podrás hacer que mejoren las **Torres de Vigilancia**, **las Murallas** o la capacidad de los aldeanos para construir edificios. Además, la **Química y Balística** te permitirán construir **armas de fuego**, de más alcance y poder que las flechas. No lo dudes, e investiga todo lo que puedas en la Universidad: tu civilización ganará muchos puntos a su favor. Este es la lista de todas estas opciones:

- **Albañilería:** más resistencia para los edificios.
- **Grúa:** más velocidad en la construcción de edificios.
- **Disparo al rojo:** mayor ataque de Torres a Barcos
- **Balística:** arqueros, torres, galeras, etc, disparan con más puntería a los objetivos.
- **Matacanes:** elimina el alcance mínimo de torres y castillos, que podrán disparar a la base.
- **Torres de Vigilancia:** hacen más fuertes y resistentes las Torres de Guardia.
- **Muralla fortificada:** hace más resistentes los muros de piedra.



La universidad: mejoras de armamento



La universidad: mejoras de edificios

- **Arquitectura:** hace más fuertes los edificios.
- **Química:** mejora el ataque para unidades de proyectil. Activará la construcción de infantería con Artillería Manual en la Galería de Tiro y los Cañones de Asedio.
- **Ingenieros de asedio:** armas de asedio tienen mayor alcance y hacen más daño.
- **Torre del Homenaje:** mejora la Torre de Vigilancia
- **Torre de Bombardeo:** más poderoso y con mayor visibilidad.

4. El Muelle

Podrás construirlo desde el principio y con él podrás crear **pesqueros y buques de guerra, además de urcas mercantes y barcos de transporte**. Te será muy útil para **conseguir recursos** de manos de tus aliados, para conseguirlos tú mismo pescando, **para luchar y para transportar tus tropas**.

Alta Edad Media:

•**Pesqueros** (Madera: 75). Una buena manera de conseguir alimento.

Edad Feudal:

• **Trampas para peces** (Madera: 100). Podrán construirlas los Pesqueros y te permitirán pescar en cualquier zona del río o del mar.


El Muelle: flota mercante y de pesca

• **Barcos de Transporte** (Madera: 125). Podrás llevar a tus aldeanos a zonas del mapa inaccesibles si intentas ir por tierra.

• **Urcas Mercantes** (Madera: 100, Oro: 50) servirán para comerciar con tus aliados. Tiene un funcionamiento parecido al mercado; tan sólo haz que el barco vaya hasta el puerto de tu vecino para cambiar recursos por oro.

• **Galeras** (Madera: 90, Oro: 50). Con ellas podrás atacar edificios o torres que estén pegados a las costas y hundir barcos enemigos.

Edad de los Castillos:

•**Brulotes** (Madera: 75, Oro: 45). Barcos de guerra ideales para destruir maquinarias de asedio, torres de guardia, unidades militares (excepto arqueros y arqueros a caballo) y, por supuesto, las galeras del enemigo.


El Muelle: transporte de tropas


El Muelle: construcción de pesquero


El Muelle: barcos de guerra

• **Buques de Demolición** (Madera: 70, Oro: 45). Barcos de guerra con los que podrás destrozar cualquier barco de un solo golpe, pero cuidado, por que si lo diriges contra barcos que están más evolucionados que los tuyos, quizá haga falta más de un buque de demolición para conseguir tu objetivo.

• **Galeras de Guerra**. Son la evolución de las Galeras y son más rápidas y más fuertes.

Edad Imperial:

• **Galeones**, más rápidos y resistentes que las Galeras de Guerra.

• **Buque de Demolición Pesado**, más potente que el Buque de Demolición normal.

• **Brulote Rápido**, con un alcance mayor y mayor potencia.

• **Galeón Artillado** (Madera: 160 Oro: 150). Lo podrás construir después de estudiar la Química en la Universidad y te permitirá crear unos proyectiles de pólvora mucho más fuertes.

• **Galeón Artillado de Élite**. Mucho mejor que el anterior.



Edificios de obtención de recursos



1. El Molino


El Molino: básico para la alimentación

Los molinos te servirán para **crear granjas y para almacenar las bayas** que encuentres en el bosque. Gracias a ellos, los aldeanos podrán crear alimento sin necesidad de salir de caza. Bastará recolectar un poco de madera para poder sembrar y cosechar después. Es importante que pongas las granjas cerca de los Molinos para que los aldeanos no pierdan el tiempo en largos desplazamientos. Estas son todas las evoluciones que sufrirá el molino a lo largo de la historia, una cada vez que cambies de Edad. Por supuesto, no dudes en realizarlas todas.

• **Collera:** (Alimento: 75, Madera: 75), aumenta la capacidad del aldeano y la producción de la granja en 75.

• **Arado Pesado:** (Alimento: 125, Madera: 125) aumenta la capacidad del aldeano y aumenta la producción de la granja en 125.

• **Rotación de Cultivos:** (Alimento: 250, Madera: 250) aumenta la capacidad del aldeano y aumenta la producción de la granja en 175.

2. Campamento Maderero

Con este edificio conseguirás que los aldeanos no pierdan el tiempo llevando la madera hasta el Centro Urbano. Basta con construir el campamento cerca de los bosques. Como el Molino, podrás acceder a una evolución cada vez que pases de Edad y te conviene irlas desarrollando, porque de este modo aumentarás la capacidad y velocidad de los aldeano para recoger leña. Sus evoluciones son:

• **Hacha de Doble Filo:** (Alimento: 100, Madera: 500).

• **Sierra de Arco:** (Alimento: 150, Madera: 100).

• **Sierra a Dos:** (Alimento: 300, Madera: 200).


El Campamento Maderero: Hacha


El Campamento Maderero: Sierra

3. Campamento Minero


El campamento minero


El campamento minero

Te será muy útil para **recolectar piedra y oro** en las zonas donde se encuentren estos recursos. Edifícalos cerca de estos recursos y construye otros edificios nuevos cuando las minas se agoten. Estas son las técnicas que podrás desarrollar, para aumentar la capacidad y velocidad del aldeano para recoger oro o piedra.

- **Explotación de canteras:** (Alimento: 100, Madera: 75). Piedra.
- **Explotación de minería aurífera:** (Alimento: 100, Madera: 75). Para extracción de Oro.
- **Pozo de canteras:** (Alimento: 200, Madera: 150). Para Piedra.
- **Pozo de minería aurífera:** (Alimento: 200, Madera: 150). Oro.



Consejos prácticos para las campañas




1. Lo primero que debes tener en cuenta es que nunca ganarás una campaña si no desarrollas todas las tecnologías posibles de la civilización que te toque.


2. Para derruir murallas de una civilización fuerte, acércate con un ariete a ella sin llamar la atención para conseguir abrir paso a tus tropas.


3. En principio, los puestos avanzados sólo sirven para tener mayor campo de visión. Pero si haces que un arquero se suba a ella, tendrás una torre de vigilancia más.


4. Las relaciones diplomáticas son más importantes de lo que parecen, sobre todo cuando te encuentres en el mapa con más de un jugador. Podrás hacer nuevos aliados.


5. Algunas campañas se basan principalmente en conseguir una fuerza militar superior a la de los enemigos, por eso es importante desarrollar las técnicas de las Herrerías y las Universidades (sobre todo la Química).


6. Los muelles te servirán tanto para conseguir recursos como para luchar contra tus enemigos y transportar tropas, o sea que tu civilización deberá contar siempre con uno para ampliar, especialmente en mapas con mucha agua.


7. A la hora de entrar en combate, recuerda enviar las tropas por grupos de menor fuerza a mayor: infantería, arqueros, caballería y maquinaria de asedio. A la vez que vas creando más y más tropas mientras las demás entran en combate.


8. Siempre que salga un monje a conseguir alguna reliquia o convertir alguna unidad deberá llevar escolta, ya que los monjes son muy débiles ante el enemigo. Utilízalos también en la retaguardia para curar a tus unidades heridas.


9. Los Lanzapiedras también deberán llevar protección ya que el enemigo lo primero que hará será impedir que lo construyas para evitar que ataques su castillo o su centro urbano. Son lentos, pesados y caros: protégelos bien.


10. Para construir una Maravilla deberás tener en tu poder 1.000 unidades de Madera, 1.000 unidades de Piedra y 1.000 unidades de Oro. Después deberás conservarla durante 200 años para ganar la partida de Mapa Aleatorio.





PlayManía te regala las mejores guías
Soluciones completas para tus juegos de PS2



¡¡NUEVAS GUÍAS COLECCIONABLES!!

El éxito de nuestra primera guía coleccionable nos ha animado para seguir la colección, en esta ocasión, con otro de los grandes del momento, *Devil May Cry*. Como ya sabéis, el objetivo de estas guías especiales es facilitaros las cosas y ayudaros, tanto a la hora de consultarlas como de guardarlas, ya que nuestras guías se adaptan al formato de los juegos PS2, permitiendo que puedan ser archivadas en las cajas y tenerlas siempre a mano. Que las disfrutéis.

Archívalas en las cajas de tus juegos favoritos

IMPRESCINDIBLES PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2
Nº 2
Play manía
Devil May Cry
Enemigos • Puzzles • Consejos • Secretos

GTA III

Primera parte (Portland)

Buscas dinero fresco y estás al servicio de cualquiera que quiera pagártelo. Elige coche y ten listas tus armas, porque en esta ocasión las misiones que te van a encargar sólo podrán ser completadas por el mejor entre los mejores. ¿Eres tú?





Conoce la ciudad

Si quieres ser un buen matón y conseguir todos tus metas, deberás conocer a la perfección toda la ciudad. **Aquí tienes un informe sobre todo lo que te puede ser útil en tu larga aventura en las peligrosas calles de Liberty City:**

LOS TRANSEÚNTES

Vagando por la ciudad encontrarás multitud de personajes que debes conocer desde el primer momento, entre los que se encuentran los ciudadanos. **Gracias a ellos podrás conseguir dinero fácilmente, robándoles. Para ello, no tendrás más remedio que eliminarlos y coger los fajos de dinero de su cuerpo.** Además, hallarás muchos mafiosos armados que serán fácilmente distinguibles, ya que van vestidos todos de un mismo color. Sólo deberás preocuparte de ellos si tus relaciones con la mafia no son buenas, ya que entonces te atacarán y perseguirán nada más verte. Por supuesto, **también encontrarás seres más pacíficos, como dulces viejecitas, vagabundos...y prostitutas. Sobre estas últimas, prueba a pararte con el coche cerca de ellas y podrás contratar sus servicios que, además, harán que tu energía suba hasta 125.**

LAS FUERZAS DE SEGURIDAD

En el momento en que atropelles a alguien, cometas algún delito en misión, robes algún coche delante del patrulla o ataques a la policía,te verás envuelto en una tensa persecución. Y **cuanto más cafre seas, mayor será el nivel de intensidad de tu búsqueda y captura, mediante la suma de refuerzos policiales de todo tipo.** Para deshacerte de semejante presión, **puedes entrar en el taller, obtener símbolos anti-policía o mantenerte oculto** durante un largo periodo de tiempo

Si eres capaz de hacerte con un coche patrulla, podrás realizar la función de madero (pulsa L3) deteniendo los coches de delincuentes para ganar dinero extra.

LOS AGENTES SANITARIOS, DE EMERGENCIAS Y SERVICIOS

En Liberty City encontrarás, como en cualquier ciudad del mundo, taxis, ambulancias y coches de bomberos. **Si consigues hacerte con uno de ellos podrás ganar todo el dinero que quieras realizando sus tareas (pulsa L3)** como llevar a la gente de un lugar a otro, apagar incendios o curar a las personas heridas.

GUARIDA

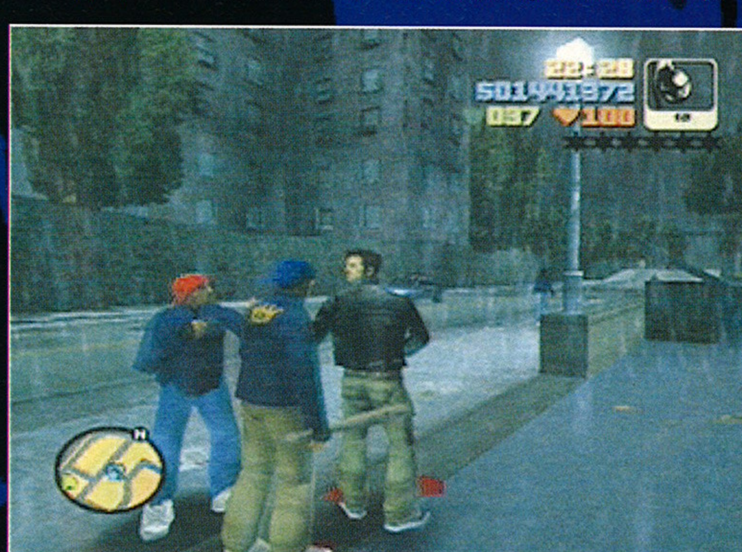
Para guardar la partida y ocultar o reparar un coche que te guste, tendrás una guarida en cada zona de Liberty City. Además, hallarás las guaridas propiedad de los jefes de las mafias, donde conseguirás trabajos.

TALLERES

En cada zona de la ciudad encontrarás un taller donde podrás llevar tu coche para que le cambien el color, la matrícula y le pongan un motor nuevo por un módico precio. Gracias a esto, desaparecerá el nivel de búsqueda policial y evitarás que tu coche explote por la rotura del motor. Además, **en Portland encontrarás otro taller llamado 8-Ball donde podrás instalar una bomba lapa para destrozar objetivos fijos.**

ARMERÍA

Además de robar el arma a los mafiosos de la calle, **hallarás en cada zona de la ciudad una armería donde poder equiparte por completo.** Aunque al principio sólo puedas comprar "juguetes" de poca eficacia, a medida que realices misiones, aparecerán nuevos modelos más contundentes.

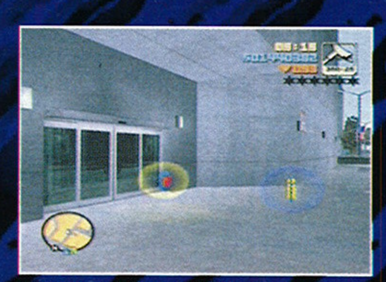








Procura familiarizarte con el entorno, y nunca olvides donde está tu guarida.



Estos iconos te permitirán recuperar energía, activar pruebas especiales...



Con determinados vehículos, como las ambulancias, taxis y coches de bomberos, puedes hacer "horas extra" pulsando el botón L3, ya que así activarás el modo "Trabajo".

SÍMBOLOS DE VIDA
Además de recuperar vida con las prostitutas de la ciudad, **en las puertas de los hospitales y en algunos rincones ocultos de la ciudad** encontrarás unos símbolos con un **dibujo de un corazón** que te ayudarán a recuperar tu salud.

RAMPAS, PAQUETES OCULTOS Y MISIONES
Para conseguir dinero y armas gratis, recolecta los paquetes ocultos que se encuentran distribuidos por la ciudad en lugares bien ocultos (✖).

Si quieres conseguir **saltos espectaculares** con los que te gratificarán con dinero, **usa las rampas que encontrarás en la ciudad**. (✖).

Y si quieres realizar **misiones extras**, que consistirán en eliminar a un número de mafiosos en un tiempo marcado, **coge unos símbolos con una calavera dibujada** (✖).

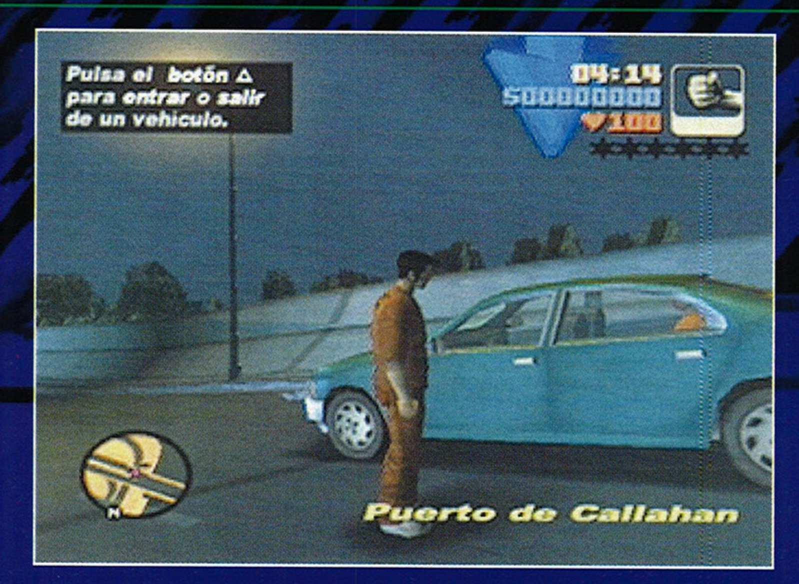
LOCALIZACIONES
1 Guarida
2 Luigi (Club Sexo Siete)
3 Garaje de Joey
4 Toni's (Restaurante de Mamá)
5 Club de Caballeros de Salvatore
6 Aparcamiento de 8-Ball
7 Fabrica de pescado de la Triada (Compañia de pesca Cabeza de Tortuga)
8 Mercado de pescado de China-Town (Tríada)
9 Lavandería de Mr. Wong ("¡Si no es de Wong, no está blanco!")
10 Punto de contacto Diablo/El Burro (Hepburn Heights)
11 Distrito de policía de Trenton
12 Cuartel de bomberos Harwood
13 Hospital General Sweeney
14 Metro Portland
15 Estación El-Train
16 Triturador de coches
17 Autos Capital (comerciante)
18 Bistro Marco (Forelli)
19 Comidas Bitchin'Dog
20 Pay'n'Spray
21 Túnel Porter
22 Radio Head

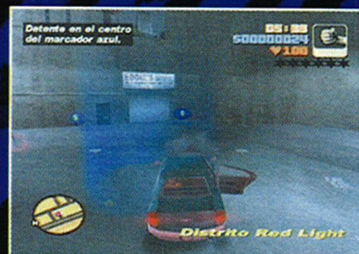


LAS MISIONES

Dame libertad

Dificultad: Muy fácil.
Recompensa: 0 $.
Tras el accidente del autobús de presos quedarás libre. **Súbete en el coche** que hay enfrente de ti para escapar **junto a otro reo**, y él **te indicará un lugar donde podrás cambiarte de ropa y conseguir unos trabajos**. Conduce con precaución, porque **no podrás abandonar el coche, ya que tu compañero de huida no se bajará de él. Ve hasta un edificio para cambiarte de ropa (tu futura guarida y garaje)** para estar presentable ante **Luigi**, quien te ofrecerá tus primeros trabajitos.



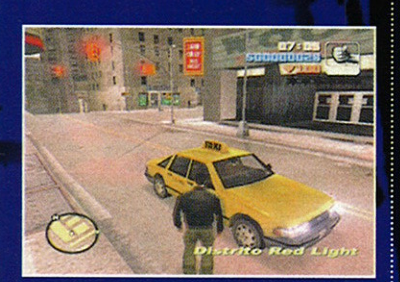




Trabajos de Luigi

LAS CHICAS DE LUIGI

Dificultad: Muy fácil.
Recompensa: 1.500 $.
Tan sólo tendrás que coger un coche e ir a buscar a una chica de Luigi a la puerta del hospital y dejarla en su bar. Conduce con precaución y así no atraerás la atención de la policía.

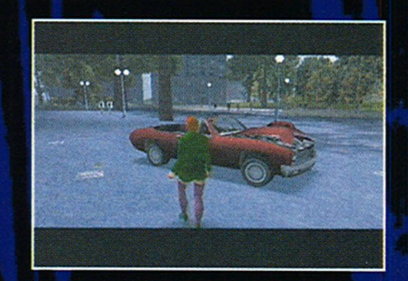


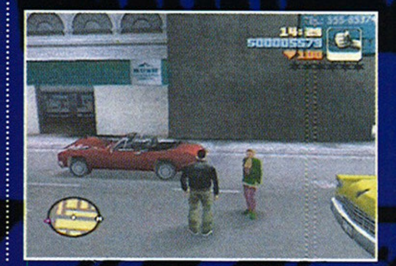




LLEVA A MISTY POR MI

Dificultad: Muy fácil.
Recompensa: 1.000 $.
Roba un coche y ve al lugar señalado para recoger a Misty. Cuando llegues al lugar, **toca el claxon (L3)** para que salga y suba al coche. Llévala al taller señalado, conocerás a **Joey**, otro matón que **te dará trabajo**.







NO PEGUES A MI ZORRA

Dificultad: Muy fácil.
Recompensa: 4.000 $.
Tras hablar con Luigi, ve a la acera de en frente para coger el **bate de béisbol**. Móntate en un coche y ve al lugar señalado, donde está el **maleante que ha pegado a las chicas** de Luigi. Aunque te han ordenado que le golpees con el bate de béisbol, **lo mejor que puedes hacer es atropellarle. Móntate en el coche que hay al lado** del tipo que acabas de liquidar **y llévalo al taller señalado** para que lo pinten y le cambien el motor. Llévalo al garaje de Luigi y listo.





EXPLOSIVA ACCIÓN MACARRA

Dificultad: Media.
Recompensa: 4.000 $.
Ve a la **entrada trasera de la tienda de armas** para conseguir una **pistola**.



Móntate en tu coche y **ve a la caza del bólido de la mafia de Los Burros**, que circula por la ciudad. Golpéale y detente para que los dos Burros salgan para dispararte. Mantente dentro de tu coche y atropéllalos antes de que explote por los disparos de los mafiosos. Si ves que del capó sale fuego, sal y aléjate antes de que salte por los aires. **Si no has conseguido atropellarlos, llénalos de plomo con tu pistola** antes de que te manden al hospital.



EL BAILE DE LA POLICÍA





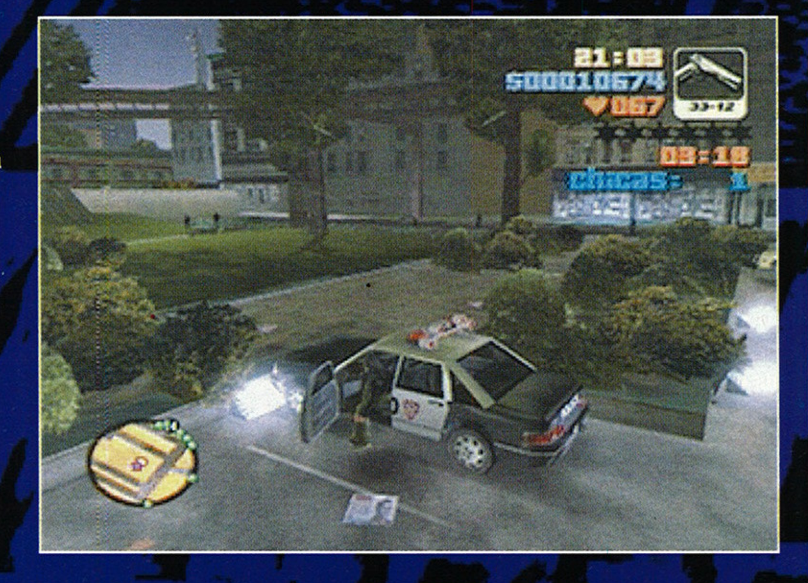
Dificultad: Fácil.
Recompensa: 2.500 $.
Luigi tiene unas cuantas señoritas por la ciudad y desea que vayan a la fiesta que tienen montada los policías en un edificio de la ciudad. Aunque parezca fácil, tan **sólo tendrás 5 minutos para llevar como mínimo a 4 mujeres**. Para no dar muchos viajes que te hagan perder tiempo, **coge un coche de cuatro plazas** (furgonetas o taxis por ejemplo) **y llévalas de tres en tres.**

Trabajos de Joey

A Joey lo conocerás en la misión "Lleva a Misty por mi" de Luigi. Para realizar sus misiones deberás acudir a la puerta de su taller a unas horas determinadas (cuado llegues a la puerta del taller te lo indicará).

EL ÚLTIMO ALMUERZO DE MIKE LABIOS

Dificultad: Fácil.
Recompensa: 10.000 $.
Ve al restaurante donde está comiendo Mike para robarle su coche y colocarle una bomba lapa en el taller de bombas. Conduce con cuidado, porque si lo dañas tendrás que pasarte por el chapista para que Mike no se de cuenta de que se lo han robado. **Sólo tendrás 6 minutos** para dejarlo en el mismo lugar donde se encontraba. Una vez lo aparques justo como estaba, **activa la bomba** y sal pitando del aparcamiento para ver como Mike salta por los aires sin que la onda expansiva te alcance.



Armas

PUÑOS
Es el arma menos hiriente. Deberás usarla sólo cuando no tengas otra, ya que si tu oponente va armado, eres hombre muerto. Podrás rematar a tus rivales en el suelo.

BATE
Cuerpo a cuerpo es un arma muy efectiva, pero contra cualquier arma de fuego es inútil. Al igual que los puños, podrás rematar a tu enemigo cuando esté en el suelo.

PISTOLA
Un arma esencial que deberás dominar a la perfección. Gracias a su dimensión, podrás realizar carreras rápidas para huir de tus enemigos si estás en inferioridad. Para apuntar a tu rival pulsa R1.

UZI
De características idénticas a la pistola sólo que mucho más efectiva. Ideal para misiones donde tengas que huir de tu enemigo cuando tu vida corra peligro.

ESCOPETA
Tremendamente efectiva si tu rival se encuentra cerca de ti, pero casi inofensiva en largas distancias. Su gran peso hará imposible que puedas correr, pero conseguirás destrozar coches con sólo un disparo.

LANZALLAMAS
Efectiva pero muy peligrosa, ya que si te acercas demasiado al enemigo que acabas de achicharrar, saldrás ardiendo tú también. Tampoco podrás correr si la portas y, al igual que con el rifle, la función de apuntar no estará disponible.

RIFLE
De gran efectividad, será una de las armas que más utilices, ya que encontrarás mucha munición a lo largo de las misiones.

RIFLE DE FRANCOTIRADOR
Ideal para distancias largas y evitar que seas alcanzado por tu enemigo. En un cuerpo a cuerpo te dejará vendido por lo difícil que resulta apuntar con ella, además de no permitirte el "paso ligero".

RIFLE DE ASALTO
El arma perfecta. Fácil de apuntar y tremendamente efectiva, siendo incluso capaz de destrozar coches con una pequeña ráfaga. No podrás correr si la portas.

LANZAMISILES
Ideal para destrozar vehículos pero muy peligrosa si la empleas en distancias cortas debido a la honda expansiva. Como es lógico, su gran peso y tamaño no te dejarán correr.

GRANADAS
Muy efectivas pero difíciles de usar. Según mantengas pulsado ■, la fuerza de lanzamiento será mayor. Ideal para destrozar vehículos mientras no tengas el lanzamisiles.

CÓCTELES MOLOTOV
De características similares a las granadas, sólo que resultan mucho más efectivas contra grupos de personas. Es una pena que sean tan difíciles de adquirir.

DESPEDIDA A LEE CHONG "EL GORDO"

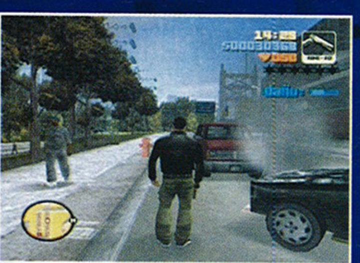
Dificultad: Media.
Recompensa: 10.000 $.
Nada más empezar la misión, **ve a la puerta trasera de la tienda de armas** de la ciudad **para conseguir una pipa gratis con la que escarmentar a Lee Chong.** Dirígete a la calle donde se encuentra su chiringuito y verás como **es imposible entrar con el coche** por culpa de unos pivotes de hormigón. Antes de ir en su búsqueda, **recórrete las tres salidas de la calle para destrozar un coche que hay aparcado** para así evitar la fuga del chino. Ya sólo tendrás que equiparte con tu nueva pipa e ir disparando a diestro y siniestro a todos los guardaespaldas de Lee Chong "El Gordo", mientras corres hacia él para que no se escape.



VAN HEIST

Dificultad: Media.
Recompensa: 10.000 $.
Por la ciudad circula una camioneta blindada que debes robar. La única forma de hacerte con ella es destrozarla hasta que los pilotos, asustados, salgan de ella. Para conseguirlo, golpéala con tu coche hasta que la barra de "daños" se complete.
Con tanto jaleo, es posible que alguna patrulla de **policía** que esté por la zona te vea y se lance en tu persecución, complicando bastante la misión, por lo que tendrás que tener cuidado e intentar hacerlo lo más rápido posible.
Una vez consigas que salgan los conductores del furgón blindado y eludas a la poli, ponte al volante y llévala al garaje señalado.

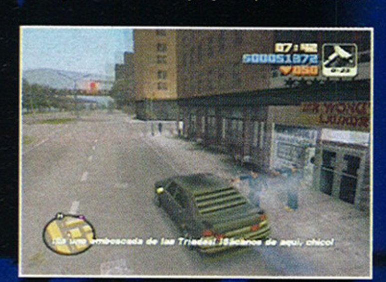






EL CHOFER DE CIPRIANI

Dificultad: Fácil.
Recompensa: 3.000 $.
Lleva al jefe Cipriani en su coche hasta la puerta de la tienda de la barriada china. Hazlo con calma, ya que no se bajará del coche aunque salte por los aires. Aguarda hasta que complete su trabajo y dispónte a salir pitando en cuanto se suba al coche antes de que la mafia china destroce vuestro vehículo de huída. Conduce rápido por la barriada para evitar los disparos de la mafia.
Toni Cipriani quedará encantado con tu profesionalidad y te ofrecerá unos trabajitos.





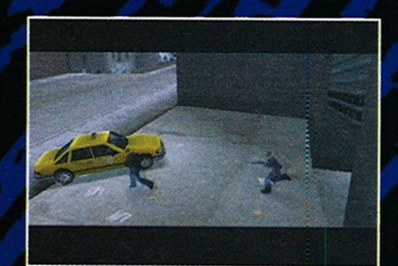
LA MOFETA MUERTA EN EL MALETERO

Dificultad: Media.
Recompensa: 10.000 $.
Ve al **aparcamiento del restaurante** donde está el coche con el cadáver que debes llevar a la prensa. Cuando te montes, dos coches conducidos por los **hermanos Forelli** intentarán evitar que llegues a tu destino. Conduce rápido evitando sus envestidas hasta que consigas deshacerte de ellos.
Cuando llegues a la **trituradora, deja el coche en el lugar señalado** y sal para que la máquina concluya el trabajo.



LA HUIDA

Dificultad: Media.
Recompensa: 30.000 $.
Coge un un taxi y ve al lugar señalado para recoger a los atracadores. Toca el claxon para que salgan de su escondite y suban al coche. **Llévalos a la puerta del banco** para que hagan su trabajo y ayúdales a escapar de la policía dejándoles en su guarida. **Tu nivel de persecución ascenderá directamente a 3**. Para hacer que disminuya, mantente en zonas retiradas como los aledaños del puerto, cogiendo los símbolos policiales o llevando el coche al taller.





Trabajos de Toni

SACANDO LA COLADA

Dificultad: Fácil.
Recompensa: 20.000 $.
Tienes que destrozar 3 camiones de las Triadas. Ve primero al garaje de coches-bomba para coger 10 granadas. Síguelos de cerca y cuando se paren en un semáforo, lánzales una granada que caiga cerca para que explote. Si fallas, las furgonetas circularán a toda pastilla por la ciudad y te será muy difícil cazarlas. Si haces mucho ruido, es posible que la poli te complique la misión, ya que irán persiguiéndote por toda la ciudad, sumándose cada vez más coches a la persecución.



EL ENCARGO

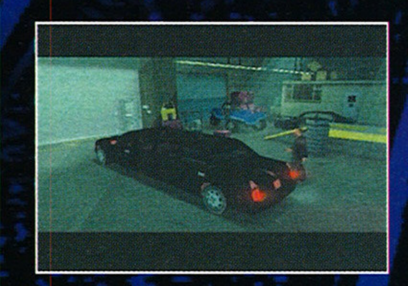
Dificultad: Fácil.
Recompensa: 10.000 $.
Se trata de una **misión trampa**. En cuanto cojas el maletín del callejón, serás rodeado por mafiosos de Las Triadas armados con pistolas y bates. Para evitarte complicaciones, **entra con el coche en el callejón y en cuento cojas el maletín, atropéllalos.** Sal para enfrentarte a otro mafioso que conduce una furgoneta. Acércate al furgón y detente para atropellarle en el momento en el que salga del vehículo. Tras acabar con todos, **lleva el maletín de vuelta a la casa de Toni Cipriani.**





SALVATORE HA CONVOCADO UNA REUNIÓN

Dificultad: Media.
Recompensa: 15.000 $.
La limusina para esta misión es muy difícil de manejar, ya que es lenta y posee poco ángulo de giro y aceleración. **Recoge a los tres mafiosos italianos** que te están esperando. Cuando recojas al último, las **furgonetas de Las Triadas** intentarán reventar la limusina con todos dentro, para evitarlo conduce rápidamente hasta la mansión de **Salvatore** esquivando las envestidas de tus rivales. Una vez acabes la misión, conocerás a Salvatore, un mafioso italiano que **te dará trabajo.**





TRIADAS Y TRIBULACIONES

Dificultad: Difícil.
Recompensa: 30.000 $.
Hazte con un coche donde se puedan subir los dos matones que te acompañan para **eliminar a tres jefes de las Triadas. A uno de ellos podrás atropellarlo** sin más, aunque hazlo rápido para que no te revienten el coche a balazos. A tu segundo objetivo lo encontrarás en la calle peatonal donde acabaste con Lee Chong. Una manera sencilla de acabar con él es **entrar y lanzar una granada al grupo** que rodea a tu objetivo para aniquilarlos a todos de un plumazo. **Para deshacerte del último mafioso, deberás robar una furgoneta de pescado de las Triadas** (en los laterales hay dibujada una raspa de pescado) que te permita acceder al almacén de pesca que hay cerca del puerto. Cuando estés dentro, atropelle a tu objetivo y sal antes de que te hagan saltar por los aires.





EL PEZ GLOBO

Dificultad: Fácil.
Recompensa: 30.000 $.
Cerca del taller de coches bomba encontrarás un **camión de basura** aparcado. Róbalo y **ve** rápidamente **al almacén de pescado de las Triadas** que hay al lado del puerto, **en menos de dos minutos y medio** pero sin destrozarlo por completo.
Aparca el camión en el lugar señalado, **activa la bomba** y sal pitando de allí. En el momento que explote, coge una **furgoneta** para escapar antes de que te cosan a balazos los chinos enfadados.







Trabajos de Los Burros

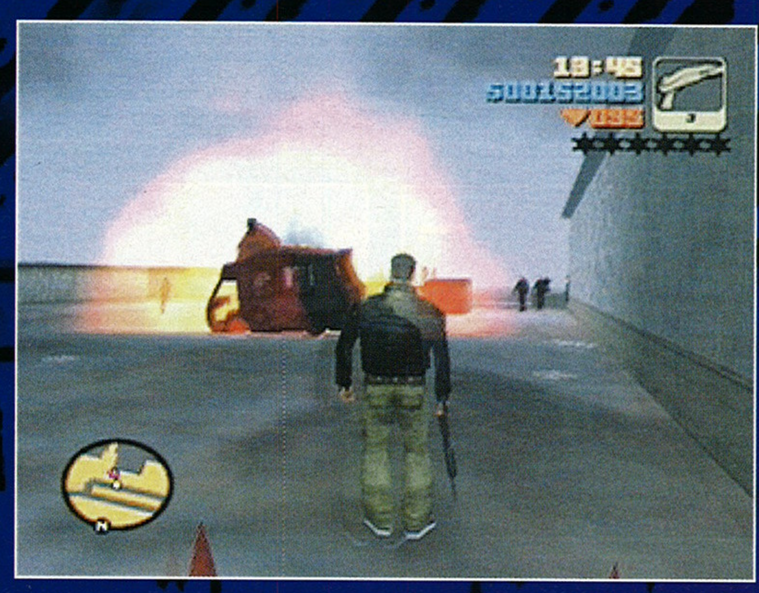
Para contactar con la banda conocida como Los Burros, ve al parque público que hay cerca de tu guarida y coge el teléfono que está sonando. A través de éste, serás informado sobre tus nuevas misiones a realizar.

TURISMO

Dificultad: Media.
Recompensa: 10.000 $.
Tendrás que ganar una carrera por la ciudad contra tres deportivos muy rápidos. Para hacerte con el podio, llega el primero tras haber pasado por los checkpoint que te encuentres, aunque para tener alguna posibilidad **tendrás que coger el deportivo** que hay dentro del concesionario que hay al lado del taller de bombas. Si rompes el coche, coge otro, aunque ya entonces te será difícil conseguir la victoria.



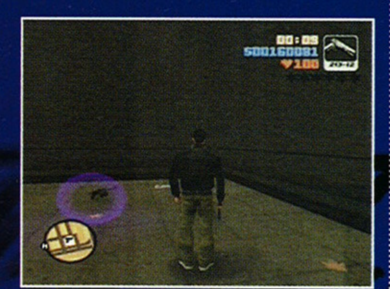
YO GRITO, TU GRITAS



Dificultad: Muy fácil.
Recompensa: 6.000 $.
Primero **coge el maletín lleno de explosivos** que hay en una calle cercana al teléfono público. Después, roba la **furgoneta de helados** que circula por la ciudad y llévala hasta el lugar señalado. Por el camino, **pulsa el claxon** para deleitarte con la divertida música de la furgoneta. **Déjala en el lugar exacto y pulsa en interruptor** cuado te hayas alejado lo suficiente para que no te alcance la onda expansiva.

JUICIO POR FUEGO

Dificultad: Difícil.
Recompensa: 10.000 $.
Coge el **lanzallamas** que hay en un callejón del barrio chino para **chamuscar a 25 chinos de las Triadas en 2 minutos**. Es posible que te persiga la policía por la carnicería que organizarás. Para hacer que aparezcan tus objetivos (van vestidos con un mono azul), **gira 180 grados de vez en cuando** y, aunque unos segundos antes no hubiese ninguno, aparecerán por arte de magia.
Nada más completes la misión, sal de esa zona corriendo o te freirán.

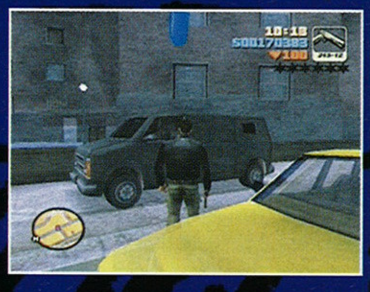


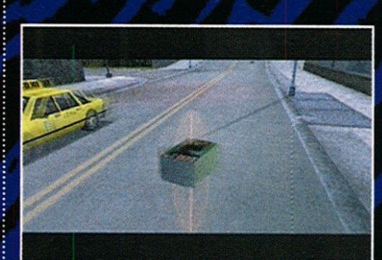




GRANDE Y VENOSO

Dificultad: Difícil.
Recompensa: 20.000 $.
Tendrás que recoger todas las revistas de adultos que hay desperdigadas por la ciudad en una furgoneta de reparto. Aunque sólo dispongas de 25 segundos para recogerlas, por cada revista conseguirás un segundo extra. **No hace falta que cojas todas**, pero tendrás que llegar hasta el final, por lo que será importante que reúnas la mayoría y conduzcas con mucha rapidez. Tras hacerte con la última, ve al **almacén** con tranquilidad.







Trabajos de Salvatore

CARABINA

Dificultad: Media.
Recompensa: 10.000 $.
En la lenta y difícil de controlar limusina **tendrás que llevar a la hija de Salvatore de marcha.** Primero dirígete a la estación de metro donde un tipo le comentará a la hija de tu jefe que hay una **fiesta en un garito cerca del puerto**. Conduce con cuidado para no buscarte problemas y llévala a esa fiesta. Aparca y espera a que salga de manera anticipada debido a la **redada de la policía**. Espera a que se suba entre el tiroteo y **sal pitando de la fiesta hacia la mansión de Salvatore esquivando a la "poli" que te perseguirá con nivel 3.** Cuando acabes esta misión, **Toni Cipriani te ofrecerá un trabajito nuevo.**





CORTANDO LA HIERBA



Dificultad: fácil.
Recompensa: 15.000 $.
Ve rápido al **bar de Luigi** y aparca lejos, pero donde puedas controlar la gente que entra y sale del garito. Espera a que salga el **chivato** y se suba en el taxi para perseguirlo por la ciudad manteniendo la distancia para que no te descubra y sin perderlo de vista (observa la barra de "asustamiento"). Cuando llegues al puerto, verás cómo **este tipo facilita información a los miembros de la banda rival**. Cuando se quede solo, **ve a por él y atropéllalo** para que nunca más vuelva a hablar.

ÚLTIMOS DESEOS

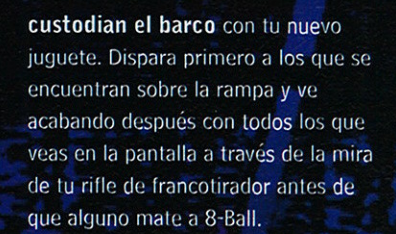
Dificultad: Muy fácil.
Recompensa: 20.000 $.
Esta misión en realidad es una trampa con la que intentarán quitarte de en medio. A mitad del camino, **la hija de Salvatore te avisará** de que se trata de un coche bomba que explotará en cuanto te subas. Sabido esto, en lugar de montarte en él, ve hacia al pequeño muelle donde se encuentra ella, para **escapar de Pórtland en compañía de Asuka**, una mafiosa de los Kazuya que te ofrecerá trabajo en Isla Stauton. Para salir de Portland conduce la barca hasta el puerto de la Isla.

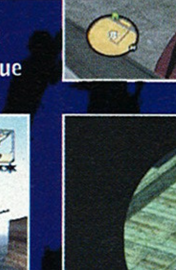




BOMBARDEA ESA BASE: ACTO I Y II

Dificultad: Media.
Recompensa: 150.000 $.
Primero **ve a hablar con 8-Ball, junto al taller de bombas, para que te eche una mano a cambio de 100.000 $.** Si se los das, **te ofrecerá un rifle de francotirador y prestará algo de ayuda en la misión.** Ve con él al lugar señalado del puerto para que **coloque una bomba en el barco que está atracado en el puerto.**
Tu trabajo consistirá en apostarte en el tejado del edificio que hay enfrente del barco **y eliminar con facilidad a todos los guardias que custodian el barco** con tu nuevo juguete. Dispara primero a los que se encuentran sobre la rampa y ve acabando después con todos los que veas en la pantalla a través de la mira de tu rifle de francotirador antes de que alguno mate a 8-Ball.







Misiones RC TOYS

LA MASACRE DE LA MAFIA

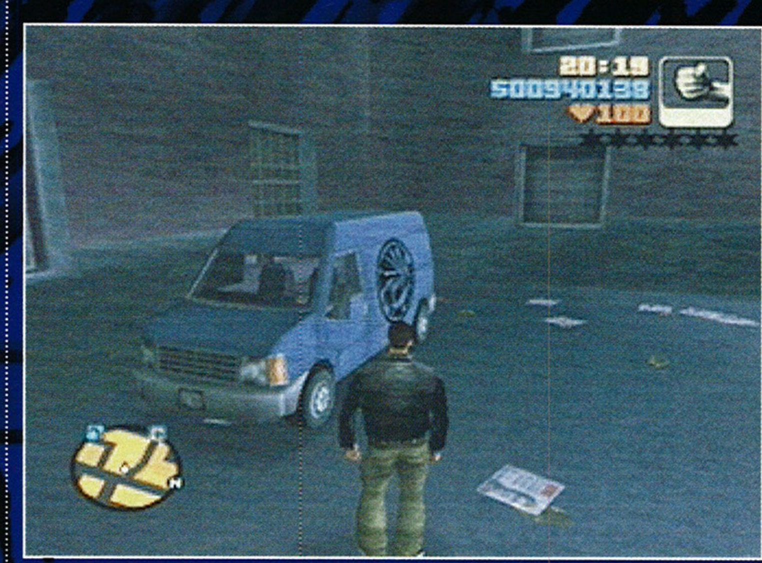
Dificultad: Muy fácil.
Recompensa: 1.000 $./ coche.
Enfrente de la guarida de Toni, encontrarás una **furgoneta** desde donde controlarás los **coches teledirigidos que explotarán** al contacto con las ruedas de los coches. En **dos minutos** intenta destrozar el mayor número vehículos posible.







DESTRUCCIÓN DEL DIABLO



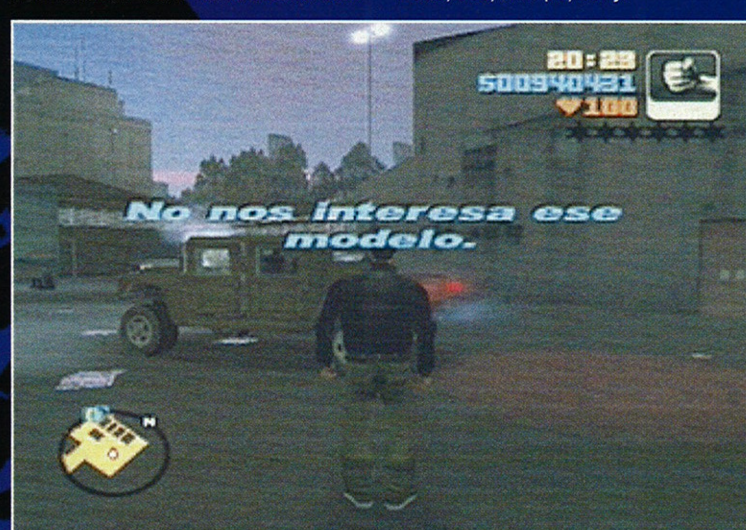
Dificultad: Muy fácil.
Recompensa: 1.000 $./coche.
A la salida del **metro de Hepburn Heights**, encontrarás la **furgoneta de control** de los coches teledirigidos, con los destrozar todos los **coches** posibles **de la banda de Los Burros** (Los Diablos) **en dos minutos**.



Trabajos 4 X 4

GARAJE IMPORTACIÓN/ EXPORTACIÓN

Dificultad: Fácil.
Recompensa: 200.000 $.
En Trenton hay un garaje con una **grúa** donde has de llevar varios coches. Son: Securicar, Moonbeam, Coach, Flatbed, Linerunner, Trashmaster, Patriot, Mr. Whoopee, Blista, Mule, Yankee, Bobcat, Dodo, Bus, Rumpo, Pony.



JUEGOS DEL PATRIOTA

Dificultad: Difícil.
Recompensa: 30.000 $.
En los almacenes Supra Save Grocery que hay en Trentor, verás un **Patriot** con el que tendrás que conseguir **quince puntos de control** que verás en la playa. Cuando cojas uno, tendrás **veinte segundos** para obtener otro.

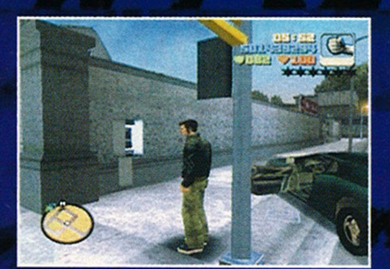


Misiones de Marty Chonks

Para acceder a las misiones de este gángster, descuelga el teléfono (a partir de las 9 de la mañana) que hay en una de las esquinas de la fábrica "Comidas Bitchin´ Dog". A través de este teléfono recibirás todos tus "encarguitos".

EL CRIMINAL

Dificultad: muy fácil.
Recompensa: 1.000 $.
Coge el coche que hay dentro de la fábrica y **dirígete al banco de Chinatown**. Allí, recoge al **banquero** que te está esperando y llévalo de vuelta. Tu nuevo jefe le dará un escarmiento y tu **deberás llevar sus restos coche hasta la trituradora**. Haz todos los recorridos de la misión con tranquilidad y no tendrás ningún problema, ya que debes tener en cuenta que no podrás cambiar de coche ni alertar a la pasma.





LOS LADRONES

Dificultad: muy fácil.
Recompensa: 3.000 $.
Monta en el coche de la fábrica y **ve al distrito Red Light para recoger a un par de socios a los que Marty quiere darles una lección**. Cuida el coche con mimo, ya que si lo destrozas, la misión fracasará. **Para limpiar el vehículo de sangre, llévalo al taller de chapa** que hay cerca de tu guarida. Finalmente, sólo tendrás que dejar el coche aparcado en el lugar señalado de la fábrica para concluir la misión.



LA MUJER

Dificultad: muy fácil.
Recompensa: 2.000 $.
Coge el coche de la fábrica y **recoge a la señora Chonks** en la calle de la armería. Llévala para que vea a su marido por última vez y **deshazte del coche tirándolo al mar**. Para conseguirlo, déjalo aparcado al borde del muelle y coge otro coche para empujarlo hasta que caiga al agua.





SU AMANTE

Dificultad: muy fácil.
Recompensa: 4.000 $.
Monta, como en las misiones anteriores, en el coche de la fábrica y **ve en busca de tu objetivo para traerlo de vuelta.** Pero esta vez, **a tu jefe Marty le saldrá el tiro por la culata y será el quien muera. Tendrás que buscarte a otro jefe para seguir en el juego.**





Trucos

A continuación tienes una lista de trucos para usar en *GTA3*, aunque hemos de avisarte que, una vez activados, no hay forma de volver al estado "normal" del juego, por lo que deberás reiniciar la partida si te arrepientes después.
Para activarlos, simplemente realiza las siguientes combinaciones de botones durante la partida, en función del truco a activar:

- **Conseguir un tanque:** ● **(✖6 veces)** R1, L2, L1, ▲, ●, ▲.
- **Paso rápido del tiempo:** ● (✖3), ■ (✖5), L1, ▲, ●, ▲.
- **Incrementar en 2 nivel de persecución:** R2, R2, L1, R2, ←, →, ←, →, ← y →.
- **Los ciudadanos te odian:** ↓, ↑, ←, ↑, ✖, R1, R2, L1, L2.
- **Clima seco:** L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ▲.
- **Niebla:** L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ✖.
- **Nublado:** L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ■.
- **Lluvia:** L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ●.
- **Reducir en 2 el nivel de policía:** R2, R2, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
- **Vestimenta del FBI:** →, ↓, ←, ↑, L1, L2, ↑, ←, ↓, →.
- **Lucha entre los ciudadanos:** ↓, ↑, ←, ↑, ✖, R1, R2, L2, L1
- **Explosión de los coches que te rodean:** L2, R2, L1, R1, L2, R2, ▲, ●, ■, ▲, L2, L1.
- **Todas las armas:** R2, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Armadura 100%:** R2, R2, L1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **100% Vida:** R2, R2, L1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Mucho dinero:** R2, R2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Tu coche planea:** →, R2, ●, R1, L2, ↓, L1, R1.
- **Tu coche salta:** R1, L1, R2, L1, ←, R1, R1, ▲.

GUÍAS TOTALES

[para tus juegos favoritos]

- Digimon World
- 102 Dálmatas
- Medal of Honor 2
- Silent Hill
- Fear Effect 2
- Tekken 3
- Buzz Lightyear
- Moto Racer World Tour
- Tomorrow Never Dies
- Need For Speed Porsche

GUÍA PLAYMANÍA Nº11

¡POR SÓLO 4,18 € 695 PTAS.!



Soluciones Completas

para los 10 mejores juegos del momento.

[YA A LA VENTA]

Alone in the Dark IV

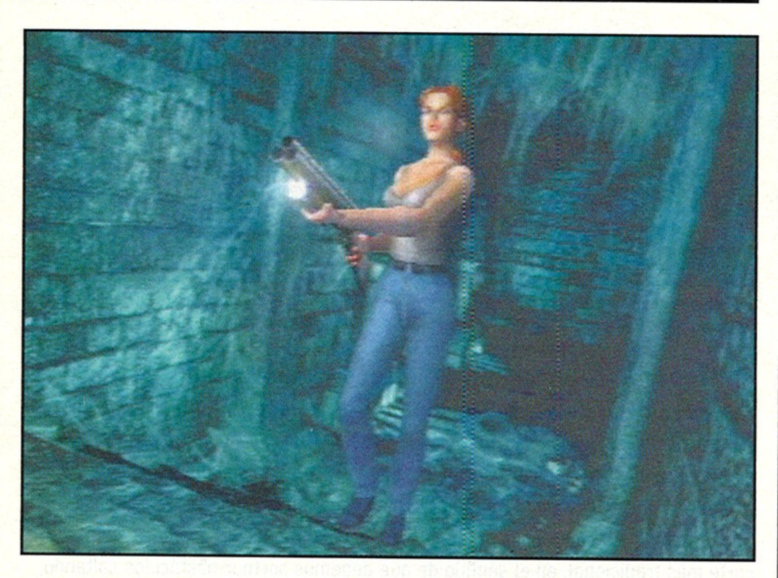
Un clásico entre los clásicos

Compañía: **Infogrames** | Precio: **63,02€** (10.490 ptas) | Idioma: **Castellano** | Edad: **+18**

Periféricos: Memory Card (498 Kb) | Dual Shock 2 | MultiTap 2



Valoración Gráficos: MB Diversión: B Calidad/precio: B



Con la aparición de *Alone In The Dark* en 1993 surgieron las aventuras de terror, un género que posteriormente rebautizaron los japoneses como Survival Horror con *Resident Evil* y que, desde entonces, ha evolucionado por muchos y variados caminos. Una de las últimas propuestas en llegar a PS2 ha sido este cuarto *AITD*, una versión mejorada de la aventura que ya vimos en PSOne, en la que se dan cita todos los elementos clave del género, como por ejemplo el concepto de aventura al estilo *Resident Evil*, la oscuridad y la ya clásica linterna de la saga *Silent Hill*, todo ello desde una óptica habitual en este tipo de juegos, con fondos renderizados y personajes poligonales. Y pese a que el enfoque no es nuevo, lo cierto es que en el caso de *AITDIV* sorprende por sus numerosos efectos y detalles de calidad, como la luz de la linterna, que afecta a los escenarios de una manera muy realista.

Centrándonos en el desarrollo, *AITDIV* es una gran aventura que nos invita a recorrer una isla repleta de peligros y que presenta momentos de acción pura y dura, tensión y algún que otro susto. Sin duda alguna, uno de sus mayores aciertos es ofrecer la posibilidad de controlar a dos personajes distintos, protagonizando cada uno de ellos una aventura que varía considerablemente y que, al mismo tiempo, alarga de manera notable la vida de juego.

Pese a todo esto, no consigue alcanzar el clímax de la saga de Capcom, ni el impacto gráfico de producciones más recientes, como *Devil May Cry* o *Silent Hill 2*.



La aventura de Aline, la protagonista, apuesta más por la habilidad que por la acción...



...mientras que a Edward, el "chicarrón", le van más las armas y la acción directa.

Batman Vengeance

Aventuras y desventuras de un superhéroe

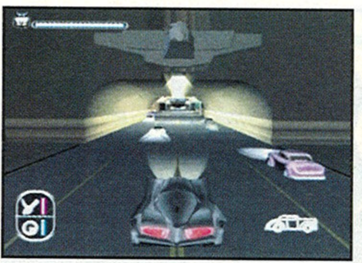
Compañía: **Ubi Soft** | Precio: **42,04€** (6.995 ptas) | Idioma: **Castellano** | Edad: **+3**

Periféricos: Memory Card (105 Kb) | Dual Shock 2 | MultiTap 2





Valoración Gráficos: MB Diversión: B Calidad/precio: MB



Como es propio de Batman, a lo largo de la aventura podremos conducir sus vehículos.



En los combates importantes, *Vengeance* se comporta como un juego de lucha tipo versus.

Basado en la serie de animación de la Warner, *Batman Vengeance* nos invita a ponernos el traje del legendario señor de la noche para plantar cara a sus más conocidos enemigos, como Joker o Hiedra Venenosa, en una trama que engancha de principio a fin.

Como en otros juegos de Batman, podremos desplegar todas las habilidades del superhéroe, desde planear con la capa, realizar demoledores puñetazos y patadas, o lanzar los Batarangs para salvar a los inocentes y derrotar a los secuaces de los supervillanos. Tampoco faltan los niveles de conducción, donde podemos pilotar algunos de los clásicos vehículos de Batman, como el batmóvil. La combinación de todos estos elementos hace de *Batman Vengeance* un juego muy variado que se extiende a lo largo de 20 niveles, y resulta muy fiel, tanto en el aspecto visual como argumental, a la serie de animación. Lástima que en ocasiones las cámaras fallen estrepitosamente y que las animaciones no estén demasiado pulidas.

Si tuviéramos que destacar un aspecto del juego, nos quedaríamos con la fabulosa recreación de la oscura Gotham City y su particular "fauna", que logra que en más de una ocasión parezca que estamos viendo un capítulo de la serie. Los seguidores de Batman quedarán encantados con él, pero no llenará igualmente a los que busquen una aventura con una temática más adulta, gráficos más realistas y un enfoque distinto.



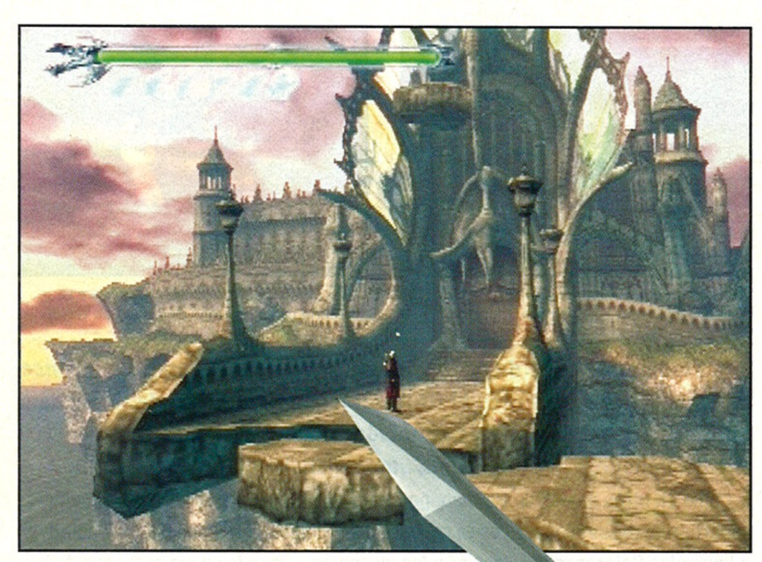
Devil May Cry

Capcom reinventa el género

Compañía: **Capcom** | Precio: **66,05€** (10.990 ptas) | Idioma: **Castellano** | Edad: **+18**

Periféricos: Memory Card (398 Kb)  Dual Shock 2  MultiTap 2

Valoración Gráficos:  E Diversión:  MB Calidad/precio: MB



Las aventuras "made in Capcom" se han ido decantando cada vez más hacia la acción en PS2, y la confirmación de este cambio ha llegado con *Devil May Cry*. Hasta tal punto ha roto Capcom con anteriores producciones, que *DMC* ha abandonado el desarrollo clásico de una aventura para adoptar una estructura basada en misiones, en las que debemos cumplir tareas muy específicas, como llegar a determinada puerta o encontrar tal objeto. No menos interesante resulta el protagonista, Dante, un especialista de lo paranormal, mitad hombre mitad demonio, que debe introducirse en un castillo medieval infestado de todo tipo de criaturas, desde fantasmas a reptiles bípedos. Para vencerlos puede usar una espada y sus propios puños y patadas, así como un amplio repertorio de armas de fuego. En este sentido, uno de los mayores aciertos de *DMC* es la posibilidad de realizar combos, lo que le da una espectacularidad a prueba de bombas, así como una velocidad pocas veces vista en otras aventuras.

En el terreno gráfico, *DMC* sigue la línea de *Code: Veronica X*, con escenarios y personajes poligonales, y da un paso más allá, ya que su calidad está por muy por encima de la media en PS2. Su único defecto técnico es que la conversión a PAL ha perdido velocidad, y presenta unas bandas negras por encima y por debajo de la imagen. Lástima, porque el juego merecía mejor trato por parte de Capcom.



En ciertas misiones deberemos enfrentarnos con enemigos bastante más grandes y duros de pelar.



Dante, el protagonista, puede utilizar tanto espadas como armas de fuego.

El regreso de la Momia

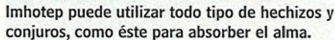
De la gran pantalla, a una gran consola

Compañía: **Universal** | Precio: **60,07€** (9.995 ptas) | Idioma: **Castellano** | Edad: **+13**

Periféricos: Memory Card (100 Kb)  Dual Shock 2  MultiTap 2

Valoración Gráficos:  B Diversión:  R Calidad/precio: R





Imhotep puede utilizar todo tipo de hechizos y conjuros, como éste para absorber el alma.



Rick afronta la aventura desde una óptica más clásica, aunque peor llevada a cabo.

El gran éxito de taquilla del pasado verano ha saltado a PS2, pero dejándose en el camino tanto la espectacularidad y el ritmo de la película, como incluso la fidelidad a su argumento. Sin embargo, el hecho de poder controlar a los dos protagonistas de la película, el aventurero Rick y la momia Imhotep, le otorga un interés especial, ya que cada uno ofrece un sistema de juego distinto. En el caso de Rick la aventura adopta un corte más tradicional, en el sentido de que debemos sortear obstáculos saltando, utilizamos armas de fuego… vamos, un desarrollo en la línea de *Tomb Raider*, aunque menos complejo y pretencioso. Por su parte, la aventura de Imhotep se acerca más a un beat´em up en el que podemos utilizar una gran variedad de hechizos e incluso despertar a unos cuantos guardias-zombie para controlarlos mentalmente. Sin lugar a dudas, este segundo enfoque resulta mucho más divertido y original, e incluso gráfica y técnicamente parece estar mejor realizado.

Pese a que en el juego aparecen fenomenalmente recreados todos los protagonistas de la película, incluido el rey Escorpión, sus animaciones y el doblaje son bastante simplones, y no consigue meternos en la aventura. Por todo esto, *El Regreso de la Momia* es uno de los títulos más discretos de la comparativa: tiene buenas ideas, pero su realización técnica y la diversión no acompañan.



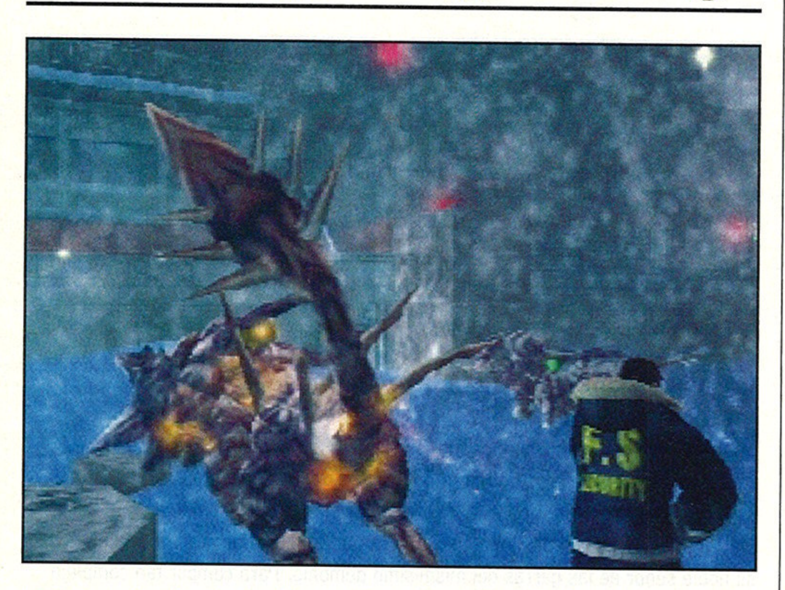
Extermination

Peligro, ¡¡una infección en PS2!!!

Compañía: **Sony** | Precio: **60,04€** (9.990 ptas) | Idioma: **Castellano** | Edad: **+18**

Periféricos: Memory Card (79 Kb) · Dual Shock 2  · MultiTap 2

Valoración Gráficos: B · Diversión: B · Calidad/precio: B



Extermination tuvo el honor de ser el primer Survival Horror de PS2 y, aunque en el más de año y medio transcurrido desde su lanzamiento otros títulos le han superado en el apartado técnico, todavía sigue siendo una de las apuestas más divertidas del género.

Su éxito está en combinar los elementos clave de algunos éxitos de PSOne, como el espectacular enfoque de la acción que vimos en *Syphon Filter*, del que también toma la forma de apuntar con el arma, un esquema de aventura propio de la saga *Resident Evil* o un versátil protagonista, tipo *Metal Gear Solid*. Esta acertada mezcla de géneros, junto con un desarrollo 3D en el que las cámaras no están prefijadas, un argumento bastante trillado que nos sitúa en la típica base científica asolada por un experimento incontrolado, y un montón de detalles novedosos, como la posibilidad de caer presa de una infección, hacen de él un título que, sin ser el colmo de la originalidad, engancha por su variedad.

Sobre todas las cosas predominan la acción y el disparo fácil, aunque también hay un lugar para los saltos, la exploración y la investigación. Además, en *Extermination* también vemos ideas tan acertadas y originales como la posibilidad de mejorar las armas con todo tipo de piezas y componentes. Pero aunque cuenta con una ambientación bastante lograda, en la que destacan los efectos de sonido y de luz, se nota que es uno de los primeros Survival Horror de PS2, y técnicamente ha sido ya superado.



Para mejorar el armamento tendremos que encontrar piezas para nuestro rifle multiusos.



Entre las criaturas que encontraremos en la base hay de todo: perros, humanoides, insectos...

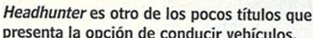
Headhunter

La primera aventura de Sega en PS2

Compañía: **Sega** | Precio: **59,50€** (9.900 ptas) | Idioma: **Castellano** | Edad: **+18**

Periféricos: Memory Card (316 Kb) · Dual Shock 2  · MultiTap 2

Valoración Gráficos: B · Diversión: MB · Calidad/precio: B 

Headhunter es otro de los pocos títulos que presenta la opción de conducir vehículos.

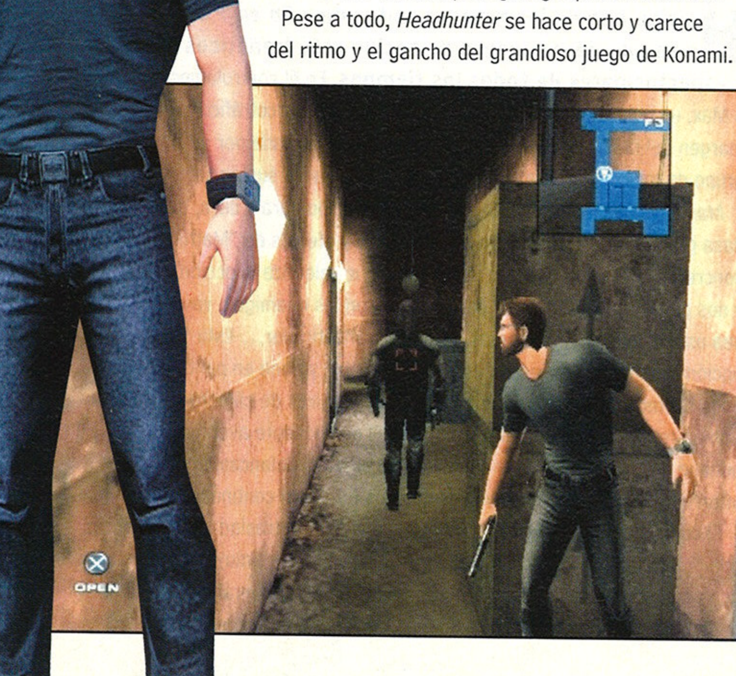


El juego tiene numerosas referencias a *MGS*, aunque en casi ningún aspecto lo supera.

Los mejores juegos de la ya casi desaparecida Dreamcast están pasando poco a poco a PS2, y *Headhunter* no ha sido una excepción. Eso sí, esta versión no incluye ninguna mejora o extra.

La mejor manera de definir a este título es decir que es un clon de *Metal Gear Solid*, con las lógicas salvedades. Nosotros asumimos el papel de Jack Wade, un cazarrecompensas que ha perdido la memoria y lucha por descubrir el porqué de su amnesia. La aventura nos ofrece acción, investigación y conducción, esto último a lomos de una moto, y está estructurada en misiones. Casi todas nos invitan a capturar a distintos maleantes en situaciones muy realistas, como el intento de robo a un banco o una amenaza de bomba en un centro comercial, que dan forma a una historia futurista, plagada de detalles al estilo Robocop. Además, Jack debe obtener unas licencias superando pruebas que recuerdan al VR Training de *MGS*, y le permiten acceder a un variado catálogo de armas. Por si esto fuera poco, también podemos andar con sigilo o dar volteretas, y usar artefactos, como un reloj para hablar con nuestros (escasos) amigos. ¿A qué os recuerda?

Pese a todo, *Headhunter* se hace corto y carece del ritmo y el gancho del grandioso juego de Konami.



Max Payne

La acción tiene nombre propio

Compañía: **Take 2** | Precio: **66,05€** (10.990 ptas) | Idioma: **Castellano** | Edad: **+18**

Periféricos: Memory Card (210 Kb)  Dual Shock 2  MultiTap 2

Valoración Gráficos: MB Diversión: MB  Calidad/precio: B 



El efecto Bullet Time, por el que se ralentiza el tiempo, es lo más espectacular del juego.



El juego tiene en la acción pura y dura a su principal protagonista.

Ha sido uno de los grandes éxitos del año en PC, y es uno de los juegos de acción más frenéticos y espectaculares de todos los tiempos. En él controlamos a Max, un policía que inicia una cruzada contra el narcotráfico al margen del la ley, tras ver como su familia es asesinada por un grupo de toxicómanos bajo los efectos de una nueva sustancia.

Max Payne es, básicamente, un juego de acción pura y dura, que basa gran parte de su encanto en la estética y efectos de "Matrix", concretamente en el llamado Bullet Time, que ralentiza la acción y nos permite apuntar mejor para acabar con los enemigos, ya sea usando pistolas, escopetas, rifles de francotirador... Esta opción busca la mayor espectacularidad posible y pone en pantalla unos tiroteos muy vistosos, que posibilitan los giros de cámara en tiempo real y multitud de efectos de luz. El componente aventura, aunque escaso, viene con la búsqueda de objetos, palancas, interruptores o incluso personajes que nos permitan continuar avanzando.

El control de PC, con ratón y teclado, ha sido bien trasladado a los sticks analógicos del Dual Shock 2, y aunque la conversión es muy notable, es una pena que no hayan puesto más cuidado en el tema gráfico, que tiene menos detalle que en PC. Lo dicho, una lástima: *Max Payne* se lo merecía.

Onimusha

Horror y acción en el Japón medieval

Compañía: **Capcom** | Precio: **66, 05€** (10.990 ptas) | Idioma: **Inglés** | Edad: **+18**

Periféricos: Memory Card (420 Kb)  Dual Shock 2  MultiTap 2 

Valoración Gráficos: MB  Diversión: MB  Calidad/precio: B 



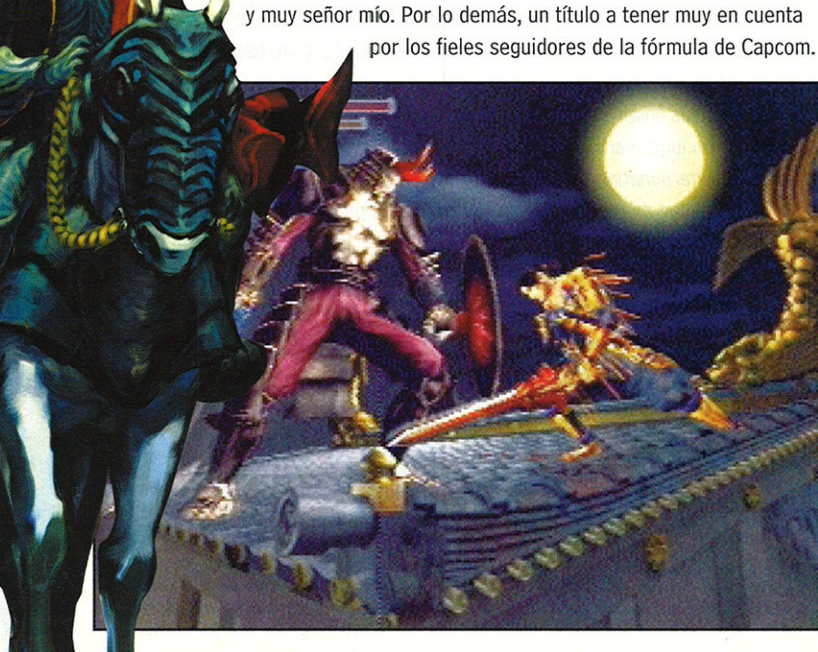
Onimusha se decanta más por la acción que otros títulos de Capcom, como *Resident Evil*.



Durante la aventura también controlaremos a otros personajes, como esta joven guerrera.

***Onimusha* fue el primer Survival Horror de Capcom para PS2, y con él intentó romper clichés repetidos hasta la saciedad en la serie *Resident Evil*.** Así, bajo un planteamiento estético similar, con fondos renderizados y personajes poligonales, Capcom dejó a un lado a zombies, armas de fuego y miembros de STARS para trasladarnos a la época del Japón feudal y meternos en el pellejo de Samanosuke, un samurai que debe rescatar a la hija de su noble señor de las garras del mismísimo demonio. Para cumplir tan compleja misión sólo disponemos de armas un tanto primarias, como espadas y arcos, y de unos cuantos hechizos. Además, para evitar que los enemigos derrotados revivan, disponemos de un guantelete mágico que nos permite absorber sus almas para emplear su energía en aspectos como recuperar vida o mejorar nuestras armas.

Sin duda, lo más llamativo de *Onimusha* es su increíble sensación de velocidad, tanto en las peleas como en los momentos de investigación, consiguiendo un ritmo trepidante que no decae en ningún momento. Otros aspectos que también han sido cuidados de manera excepcional son la banda sonora y el argumento del juego... aunque la versión PAL no ha sido traducida y presenta unos bordes negros de padre y muy señor mío. Por lo demás, un título a tener muy en cuenta por los fieles seguidores de la fórmula de Capcom.



Resident Evil Code: Veronica X

La saga más famosa da un salto técnico

Compañía: **Capcom** | Precio: **66,05€ (10.990 ptas)** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+18**

Periféricos: Memory Card (103 Kb) | Dual Shock 2 | MultiTap 2





Valoración Gráficos: MB Diversión: E Calidad/precio: E



En cada entrega de la saga *Resident Evil* Capcom ha introducido nuevos elementos, hasta llegar, con este *Code: Veronica X*, a la verdadera revolución: el salto a las tres dimensiones. Con este cambio, el universo *Resident Evil* ha cobrado verdadero sentido, al ofrecernos unos gráficos que explotan mucho la faceta tenebrosa del juego: lámparas y focos de luz que se mueven afectando a los decorados, entornos más complejos, efectos como polvo y niebla... en fin, detalles que dan pie a situaciones mucho más ocurrentes y convierten a este *RE* en el más espectacular de la saga.

El argumento de *Code: Veronica X* sigue desarrollando la lucha de la familia Redfield contra los virus creados por Umbrella. En esta ocasión, la aventura se desarrolla en una tétrica isla propiedad de la familia Ashford, herederos de Umbrella, y en ella tienen cabida todo tipo de localizaciones y no menos variedad de criaturas, aparte de los consabidos zombies. Como en otros juegos de la saga, también hay dos protagonistas, los hermanos Claire y Chris Redfield, aunque es el propio desarrollo el que nos permite controlar a uno u otro al llegar a determinados puntos del juego.

Por último, sólo nos queda decir que las mejoras respecto a la versión de Dreamcast (incluye más de 10 minutos de secuencias de video inéditas) y su duración hacen de él el mejor *Resident Evil*.



Bien avanzado el juego, pasaremos a controlar a Chris Redfield, el "prota" del primer *RE*.



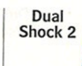
Code:Veronica X es el más largo de toda la saga de Capcom.

Shadow of Memories

Una aventura a la antigua usanza

Compañía: **Konami** | Precio: **60,04€ (9.990 ptas)** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+16**

Periféricos: Memory Card (111 Kb) | Dual Shock 2 | MultiTap 2











Valoración Gráficos: B Diversión: B Calidad/precio: R



La ausencia de armas y acción directa, nos invita a conversar, buscar, investigar y... poco más.

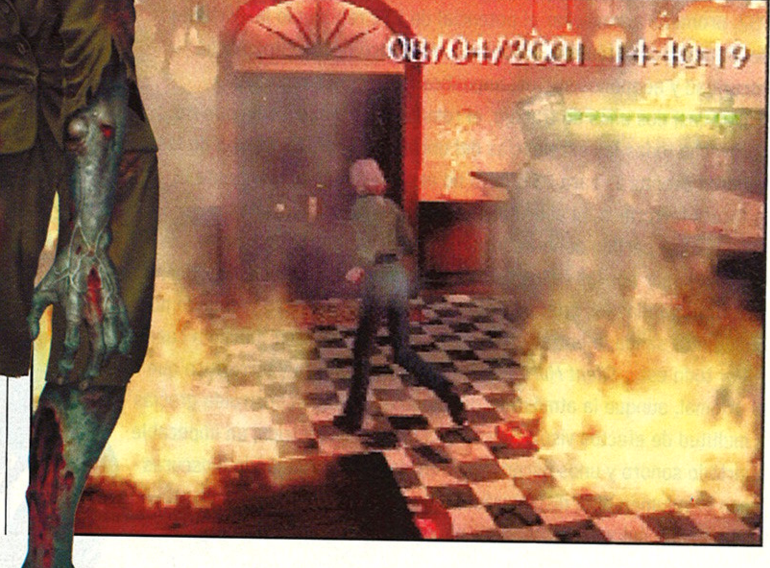


Uno de los aciertos del juego es la posibilidad de viajar al pasado para cambiar ciertos hechos.

Si os fijáis, casi todos los juegos de esta comparativa presentan algún tipo de fusión con otros géneros. Sólo Konami nos ofrece una aventura pura y dura, donde nunca debemos saltar ni disparar.

La gracia de este título reside en que nuestro cometido consiste en evitar la muerte del protagonista a manos de un misterioso personaje. Así, la mecánica del juego se centra en realizar acciones que nos permitan seguir con vida, como llegar a una hora determinada a un punto concreto para evitar un incendio, o convencer a varios personajes para que nos acompañen en un momento dado y así asustar al asesino. Esto nos obliga a viajar en el tiempo para alterar hechos relacionados con nuestros antepasados o descendientes, un detalle francamente original, pero que no se explota bien en la aventura. Por lo demás, para seguir la historia de *Shadow of Memories* debemos conversar mucho y muy a menudo, al estilo de las antiguas aventuras convencionales, a través de largas secuencias de vídeo.

Pese a todo esto, *Shadow Of Memories* no consigue atrapar al jugador por varias razones, algunas de ellas de mucho peso, tales como que muchas de las tareas a realizar son un poco estúpidas, carecen de lógica y apenas dejan margen para la imaginación del jugador. Por todo esto, *Shadow Of Memories* sólo es recomendable para aquellos que quieran una aventura pausada, distinta y sin componentes de otros géneros.



Silent Hill 2

Una vez más solo en la oscuridad

Compañía: **Konami** | Precio: **66,05€** (10.990 ptas) | Idioma: **Castellano** | Edad: **+18**

Periféricos: Memory Card (47 Kb) | Dual Shock 2 | MultiTap 2



Valoración Gráficos: E Diversión: MB Calidad/precio: MB







La atmósfera agobiante y el terror sicológico sigue siendo la principal virtud de esta secuela.



Maria es la chica de esta secuela, a la que deberemos proteger en ciertas situaciones.

Ya deben quedar pocos usuarios de PSOne que no sepan lo que es pasar verdadero miedo con un juego, gracias a Konami y su fabuloso *Silent Hill*. Su secuela, recién estrenada en PS2, prometía aprovechar el potencial de PS2 repitiendo las virtudes del original: un guión muy trabajado, un tétrico pueblecito, mucha oscuridad y no menos sustos, angustiosos efectos sonoros...

Tras casi dos años de trabajo, el resultado es una secuela que no aprovecha todas las excelencias del universo *Silent Hill*. Es una de las mejores aventuras para PS2, pero no explota tan magistralmente ni la faceta terrorífica, ni el brutal carisma de sus protagonistas, y apenas saca partido del gran argumento del que parte. Así, nos obliga a vagar por las calles de *Silent Hill* sin saber muy bien porqué, a acabar con todas las criaturas que salgan a nuestro paso y, cuando no quede otra salida, a entrar en algunos edificios sin venir mucho a cuento.

Por todo esto, *Silent Hill 2* resulta menos coherente y terrorífico que el original, aunque la atmósfera del juego está mejor construida gracias a multitud de efectos visuales, como la niebla volumétrica, un impecable apartado sonoro y unos escenarios muy detallados. Jugando a oscuras y con el volumen alto, disfrutarás a tope de un título que, aunque sigue siendo único en su especie, no logra superar a la idea original.

Soul Reaver 2

Raziel continúa con sed de venganza

Compañía: **Eidos** | Precio: **60,04€** (9.990 ptas) | Idioma: **Castellano** | Edad: **+16**

Periféricos: Memory Card (122 Kb) | Dual Shock 2 | MultiTap 2







Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Calidad/precio: MB

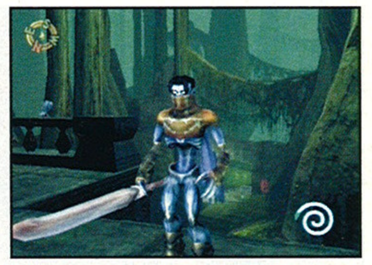








Soul Reaver 2 ofrece más acción que la primera parte, aunque también hay puzzles, plataformas...



En esta secuela, sobre todas las cosas, destaca la increíble calidad de los escenarios y entornos 3D.

Queriendo alejarse de la fórmula de *Tomb Raider*, Eidos y Crystal Dynamics crearon en PSOne un mundo donde el vampiro Raziel buscaba vengarse de su maestro Kain. El final de la aventura quedó abierto, dando así pie a la secuela que ahora acaba de salir en PS2.

Soul Reaver 2 sigue a pies junti las la fórmula de su predecesor: es una aventura con referencias a *Tomb Raider,* pero con señas de identidad propias marcadas por sus protagonistas, los vampiros. Así, entre otras cosas, podemos cambiar del plano físico al espiritual para descubrir caminos ocultos, desarrollar habilidades como atravesar objetos, etc. Todo esto, que ya estaba en el juego original, reaparece ahora con unos cuantos cambios, como la mayor preponderancia de la acción o la desaparición de los enfrentamientos con los jefes de los clanes vampíricos, sin olvidar las obvias mejoras técnicas y gráficas que le otorgan al juego un acabado muy superior respecto al del primer *Soul Reaver*. Además, también han cobrado importancia los combates multitudinarios, los viajes temporales e incluso la espada de Raziel, la Segadora de Almas, que puede adquirir nuevos poderes. Por último, los puzzles son más fáciles, aunque se han beneficiado de un enfoque más lógico que evita los incómodos bloqueos y atascos.

En definitiva, *Soul Reaver 2* ha seguido los pasos de títulos como *Devil May Cry*, volcándose más en la acción que en la faceta aventurera.



Después de pasar revista a las mejores aventuras del cada vez más amplio catálogo de PS2, nuestra conclusión es que *Resident Evil* se merece el primer puesto del ránking. La razón es que es el juego más completo, el más largo, el más satisfactorio y el que ofrece un reto mayor. Las hay más espectaculares, más terroríficas y más originales, pero *Resident Evil* sigue siendo, en su conjunto, la apuesta más segura.

1º

2º

3º

4º


5º

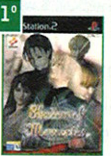

6º


7º


8º


9º


10º


11º

12º


TÍTULO	CARACTERÍSTICAS GENERALES									CARACT. TÉCNICAS						AMBIENTACIÓN					CONFIGURACIÓN				COMPONENTES DEL JUEGO					
		Nº de personajes	Modos de juego	Nº de armas	Vista subjetiva	Mapa	Ataque con arma	Ataque sin arma	Duración		Control	Animación	Escenarios	Efectos de luz	Nº de acciones		Música	Efectos de sonido	Coherencia gráfica	Enemigos		Salvar partidas	Niveles de dificultad	Acciones automáticas		Plataformas	Acción	Conducción	Inteligencia	Habilidad
Alone in the Dark IV	MB	2	1	8	No	Sí	Sí	No	MB	MB	B	B	MB	MB	–	B	R	MB	MB	B	B	Con ítem	3	No	B	–	Muy alta	–	Media	Alta
Batman Vengeance	MB	1	1	8	Sí	No	Sí	Sí	MB	MB	B	B	MB	B	12	MB	MB	B	MB	MB	B	Ptos. y final fase	1	No	E	Alta	Muy alta	Alta	Baja	Alta
Devil May Cry	B	1	1	7	No	Sí	Sí	Sí	B	E	E	E	E	MB	6	E	E	MB	MB	MB	B	Final de fase	2	No	B	Alta	Muy alta	–	Baja	Baja
El regreso de la Momia	B	2	1	5	Sí	No	Sí	Sí	B	B	B	R	B	R	6	B	B	R	MB	B	B	Cualq. punto	–	Sí	R	Baja	Muy alta	–	Baja	Baja
Extermination	B	1	1	1	Sí	Sí	Sí	No	B	B	MB	B	B	B	6	B	B	B	MB	B	B	Ptos. concret.	1	Sí	R	Baja	Muy alta	–	Baja	Baja
Head Hunter	B	2	1	7	No	Sí	Sí	Sí	B	MB	B	B	MB	B	8	MB	MB	B	MB	B	MB	Cualq. punto	3	Sí	B	–	Muy alta	Muy alta	Baja	Baja
Max Payne	B	1	1	10	No	No	Sí	No	B	MB	MB	B	MB	MB	5	MB	MB	MB	MB	B	B	Final de niveles	4	No	R	–	Muy alta	–	Baja	Baja
Onimusha	B	2	1	4	No	Sí	Sí	No	R	MB	E	MB	E	R	5	MB	MB	B	MB	B	B	Ptos. concret.	1	No	MB	–	Muy alta	–	Alta	Alta
RE. Code: Veronica X	E	2	2	10	No	Sí	Sí	No	MB	MB	MB	MB	E	MB	5	E	E	E	E	E	MB	Ptos. concret.	1	Sí	MB	–	Alta	–	Muy alta	Alta
Shadow of Memories	R	1	1	–	Sí	Sí	No	No	B	B	B	B	B	B	4	B	B	B	MB	–	B	Final de niveles	1	Sí	M	–	–	–	Alta	Baja
Silent Hill 2	B	1	1	5	No	Sí	Sí	No	MB	MB	MB	MB	E	E	4	MB	E	MB	MB	B	MB	Ptos. concret.	6	No	MB	–	Muy alta	–	Alta	Baja
Soul Reaver 2	B	1	1	5	Sí	No	Sí	Sí	MB	MB	MB	B	E	MB	12	MB	MB	B	MB	B	R	Ptos. concret.	1	No	MB	Alta	Alta	–	Alta	Baja

Claves de la comparativa

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.


Junto a un juego aparece una mano como ésta que se corresponde con el título recomendado.

CARACTERÍSTICAS GENERALES:

Es la enumeración de las características cuantificables del juego.

Modos de juego: valoramos positivamente la inclusión de modos de juego extra, ya sea una nueva aventura con variaciones o minijuegos.

Número de armas: la acción es cada vez más importante dentro de las aventuras, y por eso, cuantas más armas y más variadas sean, mejor.

Duración: las aventuras tienden por desgracia a hacerse muy cortas, y muchas veces nos dejan con ganas de más. En este apartado indicamos si la vida del juego es aceptable o demasiado corta.

CONFIGURACIÓN:

Reflejamos algunas opciones de juego, como la existencia de varios niveles de dificultad.

Salvar partidas: indicamos las distintas formas que presentan los juegos para guardar los avances, ya sea al finalizar un nivel o en una zona concreta.

Acciones automáticas: cada vez son más los juegos que realizan determinadas acciones por nosotros, como apuntar automáticamente al enemigo o efectuar un salto.

COMPONENTES DEL JUEGO:

Las aventuras de hoy en día son más complejas, y tienden a combinar elementos de otros géneros, así que cuantas más posibilidades se nos ofrezcan, mejor. Estas son algunas de ellas:

Plataformas: Tenemos en cuenta, tanto si el juego ofrece o no posibilidad de saltar, como si estas situaciones son abundantes.

Conducción: valoramos, de manera muy positiva, la posibilidad de conducir algún vehículo durante la aventura.

Inteligencia: aquí hacemos referencia a la complejidad de los puzzles y acertijos, si es que los hay, y realizamos la media de dificultad que ofrece en este apartado.

Habilidad: los juegos son cada vez más complejos... ¿pero en la práctica es sencillo a la hora de jugar? Aquí os indicamos si necesitaréis experiencia contrastada o si con 10 minutos basta para hacerse con el juego.

Consultorio

Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de nuestra revista indicando en el sobre: "Consultorio". Hobby Press PlayManía C/ Pedro Teixeira, Nº 8, 2ª Planta 28020 Madrid. También podéis enviar vuestras consultas o sugerencias a través de correo electrónico en la dirección: playmania.consultorio@ hobbypress.es

El Cadmio, PS2 y PSOne

Hola amigos, os escribo para preguntaros por algo que he oído por TV referente a PS2. Lo que ocurre es que dicen que lleva un componente tóxico para la salud, el Cadmio. Mencionan que lo utilizan para evitar que se borren las impresiones de colores del Dual Shock 2. ¿Es eso cierto? ¿Es tan malo el Cadmio como dicen? Espero que nos podáis tranquilizar.

✉ Jordy "Playmaniak" (Andorra)

Te lo explico con detalle. Todas las consolas de Sony que se venden en Europa, pasan por una especie de aduana en Holanda, donde está el almacén central, desde donde se distribuyen al resto de países. En Holanda pasan una serie controles de calidad. Pues bien, en una partida de consolas PSOne, se detectó un exceso de Cadmio (un metal) en los cables de los periféricos. El Cadmio no es malo para la salud, es malo para el medio ambiente, porque tarda mucho en degradarse en la naturaleza. Bien, esta partida de PSOne no ha sido distribuida en ningún país: se ha apartado y en paz. Todas las máquinas que se venden, tanto en España como en otros países europeos, pasan este control. Si el control detecta algún problema, la partida no sale a la venta. En resumen: el problema afecta a los cables de unos periféricos de una partida en concreto. No es malo para la salud y no se ha vendido en España.

La película de Residen Evil

¿Qué tal majetes? Soy un adicto a *Resident Evil* y ya estoy aburrido esperando a que llegue la película. ¿sabéis cuándo va a llegar? ¿La intro del primer *Resident Evil* está sacada de alguna película? ¿Cuál, dónde puedo conseguirla?

✉ Juan Carlos (e-mail)

La película se va a estrenar es USA el 15 de marzo, aunque no sabemos la fecha europea. Te podemos dar la dirección de la web oficial que es: http://www.spe.sony.com/movies/residentevil/

Y la intro del primer *Resident* es original del juego.

Imagen de la película de *Resident Evil*

Música en PSOne

Muy buenas colegas de PlayManía, quería haceros una preguntilla. Hace 4 meses que me compré la PSOne y me regalaron el *Music 2000* y ahí va la pregunta: ¿hay alguno parecido para la PSOne?

✉ Diego (e-mail)

Pues no, no hay más juegos de creación musical en PSOne (ni en PS2 tampoco). Tienes juegos de baile y hay uno, *Vib Ribbon*, que te permite jugar con tus propios CDs de audio y no sólo con las melodías que tiene el juego en sí. Sentimos decirte que para componer, no tienes nada más...

Music 2000, para PSOne

¿Qué es Platinum?

Hola PlayManía, soy nuevo en esto y me gustaría saber lo que significa la palabra Platinum en los juegos de PSOne.

✉ Alberto Pérez (Murcia).

Es una serie especial que engloba lo mejores juegos de PSOne a un precio más reducido, que ronda las 3.500 pesetas. Sólo pasan a Platinum los juegos que han vendido muchas unidades en su lanzamiento normal, lo que significa que un Platinum es un acierto seguro.

Dinero por ganar en FIFA

Muy buenas amigos de la PlayManía. Quería saber si en algún *FIFA* daban dinero o algo así cuando ganabas un partido, porque tengo el 2001 y 2002 y no me dan dinero.

✉ Diego (e-mail)

No, nunca han dado dinero por ganar. EA Sports sacó un juego que se llamaba *Primera División Stars* y que te daba estrellas al ganar, estas estrellas te permitían comprar jugadores o mejorar a los que ya tenías. La verdad es que como juego de fútbol no era muy bueno y EA Sports no sacó más versiones en consola.

Fan de Crash Bandicoot

Hola amigos de PlayManía. Me gusta muchísimo la serie *Crash Bandicoot*. Tengo el segundo, el tercero y el *Crash Team Racing*. El último me lo van a regalar. Quisiera saber si hay algún juego más de Crash y si su creador ha sacado algún otro juego interesante.

✉ Hugo Plaza Garcés (Madrid)

Obviamente te falta el primero, que está en Platinum. Es más simple que los que tú ya tienes, pero si eres un fan de la saga seguro que te gusta. También está *Crash Bash*, que es ideal para jugar en compañía. Es una simpática sucesión de pruebas de habilidad sobre una especie de tablero. Cuando dices que te van regalar el último, te debes referir a la *Ira de Cortex*, es decir, el Crash de PS2. Pues bien, este juego tiene trampa, ya que no es de los creadores originales de la saga. Los creadores del personaje son Naughty Dog, pero la licencia de Crash la tiene Universal, así que todos los Crash que salgan desde ahora van a ser de Universal, pero no de Naughty Dog. Eso sí, Naughty Dog sigue trabajando y acaba de presentar su primer trabajo en PS2. Se llama *Jak & Daxter* y es uno de los juegos más originales, divertidos, simpáticos y bellos que puedes encontrar en PS2. Seguro que te entusiasma.

Crash Bandicoot

El Kit Linux

Hola amigos de PlayManía, os escribo porque me gustaría saber cuándo saldrá y cuánto costará el Kit Linux. Además, ¿seguirán sacando los de Sony buenos juegos cuando salgan al mercado Xbox y GameCube?

✉ Nacho Berbal (Murcia)

De momento, no hay nada nuevo del kit Linux, así que paciencia. Con respecto a tu segunda pregunta (y recuerda que sólo vale una), ten por seguro que Sony va a sacar juegos todavía mejores cuando tenga competencia directa en el mercado. Eso no lo dudes. Tampoco creemos que el resto de compañías vaya a bajar el pistón, porque al fin y al cabo, la consola que más unidades ha vendido es PS2 y eso les asegura también a ellos ventas.

Problemas técnicos

Compatibilidad con las películas en DVD

PlayStation 2

Hola socios, quiero saber si para PS2 puedo comprar cualquier tipo de DVD, ya que he visto en un DVD una etiqueta que ponía "esta película puedes verla en tu PS2". ¿Eso quiere decir que no valen todas? ¿Puede PS2 leer los CD-ROM de ordenador? Si no es así, ¿cuándo?

Eleazar García (e-mail)

Por supuesto que todas las películas funcionan. La pegatina viene a cuento de que Columbia y Sony forman parte de la misma empresa, y en las película de Columbia aprovechan para poner esta pegatina y reforzar así el interés por PS2 y al revés. En principio puedes ver todas las películas en DVD, aunque es cierto que algunas, del sello Aurum, daban al principio problemas con la consola.

Cómo es lógico, PS2 no puede leer los CDs de ordenador y no lo podrá hacer nunca. Una cosa es un ordenador, y otra una PS2. Tampoco puedes leer los CDs de Dreamcast, ni los DVDs de Xbox. Cada máquina tiene un lenguaje y sólo entiende los discos que están escritos en su idioma. Un DVD de PC tampoco lee los juegos de PS2.

Problemas con el cable RF

Hola playmaníacos, tengo una PS2 de hace poco y me he comprado el cable RF, porque mi tele no tiene más entradas de antena. El problema es que no se oyen los juegos, y el color sale cambiado, por ejemplo, el amarillo se ve azul. ¿Qué puedo hacer para solucionarlo?

Emilio Fuster (Valencia).

No es normal. Nosotros hemos conectado la PS2 con el cable RF y no hemos tenido problema. Hay tres opciones: que la consola, el cable o la tele estén mal. Prueba a cambiar el cable por otro y a conectar la consola en otra TV. Por otro lado, también es posible que no hayas sintonizado bien el canal, y que sea un simple problema de dar con la sintonía adecuada.



Cable RF

Básico en PS2

Hola PlayManía, me gustaría saber si es malo que tenga la consola en "modo espera" si juego cada uno o dos días. Y, otra cosa, ¿qué significa sonido 5.1?

Germán Buzuego (Asturias)

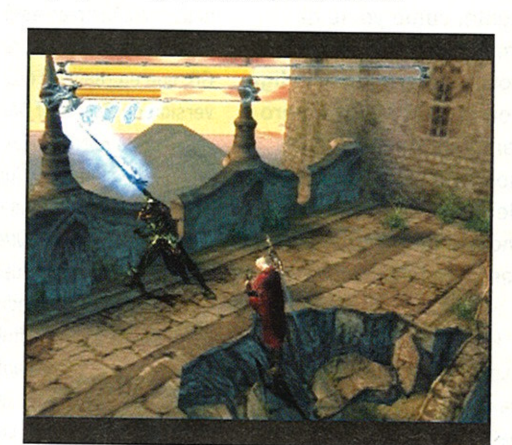
No hay problema en que tengas tu PS2 en modo espera: para eso está este modo. Es como cuando apagas la tele con el mando a distancia, pero el piloto rojo sigue encendido. Con respecto al sonido 5.1, es el llamado Dolby Digital. Significa que el sonido se divide en 5 canales más una para graves (Subwoofer). Es el sonido que disfrutas en las salas de cine. Cada canal se encarga de una cosa: diálogos, efectos, banda sonora… Para disfrutarlo a tope con tu PS2 necesitas un amplificador Dolby Digital y 6 altavoces.

¿Qué son 50 o 60 Hz?

Tengo una super duda, ¿qué son los dichosos 50/60 Hz? Contestáis en las cartas, pero no lo explicáis, ¿qué es eso?

Pablo (Canarias)

Pues sí lo hemos dicho, pero vamos una vez más y de manera sencillita. El sistema de televisión japonés y americano, el NTSC, tiene una frecuencia de 60 Hz, lo que hace que el campo de imagen sea mayor frente a los 50 Hz del sistema PAL. Normalmente, los juegos se programan en 60 Hz y al hacer la conversión hay que tener en cuenta este detalle. Si se hace una buena conversión, cuando cargas el juego verás que ocupa la pantalla completa de tu televisor, mientras que si la conversión se hace "a capón", sin molestarse, aparecerán bandas negras encima y debajo de la imagen. Esto es lo que está haciendo Capcom con sus juegos. Los Herzios también influyen en la velocidad del juego: normalmente los juegos PAL son ligeramente más lentos que los NTSC. Igual que antes, una buena conversión minimiza este problema, y en la gran mayoría de los casos es inapreciable, a no ser que hayas jugado mucho con el juego NTSC y luego lo hagas con el PAL.


Devil May Cry

El lector de DVD

Hola PlayManía. Desde hace poco el funcionamiento del DVD de mi PS2 no ha sido del todo bueno. En dos de las películas que tengo la imagen se queda colgada a veces, y de vez en cuando me sale un subtítulo, habiendo escogido la opción de sin subtítulos. ¿Es esto un problema de la PS2 o de los DVDs?

Biel García Belmonte (e-mail)

Si sólo te pasa con estas dos películas, es probable que sea de los discos. Comprueba si siempre te pasa en el mismo punto de la película. De ser así, lo más probable es que el disco esté sucio o dañado. Límpialo y prueba a ver otra vez la misma secuencia.

Si los discos están en perfecto estado y la consola te hace esas cosas cada vez en un sitio diferente, o con más películas, lo más probable es que el lector de la máquina esté dañado y tengas que reparar la consola. De todos modos, nos da la sensación de que es un problema de los DVDs y no de la consola.

Consultorio

El problema del fútbol

Vamos a ver, hay dos juegos buenos de fútbol, *FIFA* Y *PES*. El primero con una grandísima variedad de opciones campeonatos y el segundo con una espléndida jugabilidad.... ¿Por qué no llegan a un acuerdo y hacen un juego con la jugabilidad de *PES* y con las opciones y variedad de *FIFA*? Mucha gente, como yo, le da importancia a las dos cosas, quiero jugar la liga con el Real Madrid, pero también quiero que los goles no sean tan fáciles de marcar... Yo pido una mezcla de los dos, ¿es tanto pedir?

✉ Borja (e-mail)

Pues sí, es pedir un imposible. Esto también pasa con los coches, con las películas, con lo CDs de música recopilatorios... Konami tiene un estilo, y Electronic Arts otro: EA tiene las licencia y prefiere hacer juegos fáciles para que a todo el mundo le gusten, y Konami no tiene la licencia y además apuesta por simuladores exigentes y complejos... Es ley de vida...

Final Fantasy: su historia

Hola, quería saber si han sacado o van a sacar en España *Final Fantasy Tactics* y *Chronotrigger* y si el *Final Fantasy XI* va a ser sólo online. ¿Cuántos *FF* hay en total? ¿Podéis nombrármelos?

✉ Diego (e-mail)

Esos juegos no van a salir en España, porque así lo decidió Square en vista de que son ya antiguos. *El FFXI* va a ser sólo Online. Hay 11 juegos de la saga, contando con el de PS2 y con el *Tactics*, aunque también hay bastantes juegos basados en personajes del universo *Final Fantasy*. Y que no se olvide que también salieron 3 para Game Boy, llamados *Final Fantasy Legends*, aunque en Japón realmente se llamaban *SaGa*, es decir, que usaron el nombre de *Final Fantasy*, pero nada más. También está el *Final Fantasy Adventures* en GB, que en realidad era la versión de *Secret of Mana* para la portátil. Hay algunos follones más, como un *Mystic Quest* para Super Nintendo con antetítulo *Final Fantasy* y algunas cosas raras más por el estilo.



Vivi, personaje de *Final Fantasy IX*

¿Xbox o PS2?

Hola a todos los que hacéis esta genial revista. Mi pregunta es muy sencilla, ¿qué me compro, Xbox o PS2? Ya sé cuál va a ser vuestra respuesta, pero dadme razones de peso.

✉ Pedro Bravo (Barcelona)

Pues sí, nuestra respuesta es PS2. Como bien dices en tu larga carta, que hemos acortado, las cifras de los procesadores y todo eso no son las que marcan la diferencia. La diferencia la marcan los juegos e influyen otras muchas cosas, como confianza y solvencia. La solvencia de Sony está ya plenamente demostrada, tanto en su trayectoria en PSOne, como ahora con PS2. La de Microsoft sólo se basa en sistema operativos de mucho éxito, pero que fallan como una escopeta de feria. Esto es un mercado diferente al PC y no sabemos muy bien si Microsoft lo tiene claro. Los juegos que ahora mismo tienes y puedes disfrutar de PS2 son una pasada y de una calidad asombrosa, pese a que aún nos queda por ver lo mejor. Súmale el precio, el apoyo de los desarrolladores, que le lleva un año y pico de ventaja a sus competidores y además, PS2 es la consola que más confianza nos merece. Para nosotros no hay duda.

Toca mover el esqueleto

Hola Playmaníacos, Feliz Navidad, próspero año y felicidad, para todos los usuarios de las consolas PlayStation. Me remito a vosotros porque soy fanático del *Dancing Stage Euromix* y me gustaría saber si sacarán la segunda parte. Ya sé que han sacado uno de Disney, pero yo tengo 17 años y no me va mucho. Y si no van a sacar uno, ¿me podéis decir si en *Vib Ribbon* se puede usar la alfombra?, es que eso de poder poner cualquier CD me interesa mucho.

✉ VILLA (e-mail)

No están previstos más *Dancing Stage*. Pero a la hora de bailar, te recomendamos *El Libro de la Selva*, por muy infantil que parezca, sus ritmos son de locos. Lo mismo te decimos del Disney: los personajes son infantiles, pero el estilo de juego es el mismo. Por lo demás, *Vib Ribbon* no se puede jugar con alfombra, porque en realidad no es un juego de baile, es un juego de habilidad, de pulsar botones. Cuando te pases a PS2, descubrirás más variedad, aunque tampoco se prodigan.



El Libro de la Selva



Dancing Stage Euromix

Un Resident Evil, por favor

¿Qué hay PlayManía? Yo estoy deprimido, porque no puedo creer que de verdad no vayan a salir más *Resident Evil* en PS2. ¿En qué está pensando Capcom? ¿Qué nos va a dar a cambio? Por favor, decidme que *RE4* va a salir...

✉ Alberto Alcorza (Málaga)

Capcom ha firmado un acuerdo en exclusiva con Nintendo por seis juegos. Estos juegos serán los tres primeros, el *Code: Veronica X*, el *Zero* (el de N64), y el cuarto. Después de eso, no hay nada claro, es decir, Capcom puede volver con un *RE* para PS2, aunque, todavía puede tardar mucho tiempo... Eso sí, ten por seguro que Capcom no nos va a abandonar y vamos a seguir disfrutando de sus genialidades, empezando por *Onimusha 2*. Por cierto, también está a punto de salir un *RE* para PS2: el *Gun Survivor 2*, ya sabes, de pistola.

¿Qué pasa con Driver 3?

Hola, soy un apasionado de los juegos de coches, pero con *Driver* descubrí que pueden dar mucho más de sí que sólo ganar carreras. Me he pulido *GTA III* (una pasada), y me gustaría saber cuándo va a salir *Driver 3*, que es el que de verdad quiero jugar. ¿Qué más me podéis recomendar por el estilo?

✉ Paco Fernández (Madrid).

Para jugar a *Driver 3* vas a tener que esperar a que Reflections terminen su trabajo con *Stuntman*. Según dicen ellos, cuando terminen con este juego conocerán la consola lo suficiente como para embarcarse en *Driver 3*. Aparte de *GTA III*, no tienes mucho donde elegir... Tendrás que esperar a GTA IV (ya se ha empezado el desarrollo) y a *The Getaway*, aunque con tantos retrasos ya nos está mosqueando un poco.

¿LO SABES TÚ?

En esta sección somos nosotros los que os pedimos ayuda. Y es que en ocasiones nos llegan cartas con problemas que no sabemos resolver, pero que estamos seguros que alguno de vosotros sí que sabe. No lo dudéis, y aprovechad este espacio para responder a cualquier pregunta del Battle Zone que nos os parezca correcta, a lo mejor vosotros conocéis una respuesta mejor que la nuestra...

Una banda negra

Hola amigos de PlayManía. Veréis, me he comprado una PS2 y al intentar conectarla a mi tele (con los cables de colores) me he dado cuenta de que sale una banda más oscura, en vertical, casi en el centro de la pantalla. En los juegos casi no se ve, pero se aprecia mucho con los fondos negros. ¿qué puede ser?

✉ Alberto Pérez Nogueira (Barcelona)

Tiene toda la pinta de ser un problema de cables, pero veremos a ver si alguien lo tiene más claro. Venga, escribid.

Ratones y teclados USB

Hola, os escribo para saber si cualquier teclado y ratón USB funciona en PS2, o tiene que ser de una marca específica. No tengo ninguno para probar.

✉ Álvaro Suárez (Guadalajara)

Nosotros hemos probado con teclados y ratones de Microsoft, pero no con todos los del mercado. En principio, no debería haber problema, pero a ver si alguien nos puede decir algo más concreto.

El mejor amplificador para PlayStation 2

¿Qué pasa? Espero que hayáis tenido buena entrada de año. La mía ha sido la bomba, porque me han regalado una PS2. Me he puesto tan plasta que mi mujer me la ha tenido que dar antes de Reyes... Bueno, al grano, ¿qué amplificador me recomendáis para disfrutar de sonido 5.1 en mi PS2?

✉ Pedro Andrés Borrego (Málaga)

No sabríamos decirte un modelo y una marca en concreto, a ver si algún lector se anima y nos da su recomendación. Eso sí, ten en cuenta que lo más importante es que el amplificador que compres tenga una entrada óptica para poder conectarle así la consola. Y que sea Dolby Digital.

Respuesta a Francisco Javier Sánchez



Miguel Fernández Ramírez, por e-mail, nos ha remitido una posible solución al problema de reseteo de la consola de Francisco. Nos dice que compruebes: "si los botones de "Reset" o "Power" están en mala posición (algo hundidos o enganchados), si es así puede que el más mínimo movimiento corte la energía de la consola provocando el reseteo. Intenta soltarlos o aflojarlos un poco. Por probar, que no quede".

¿JUEGAS O CONDUCES?

¿Todavía juegas a *GT3* sin volante? Tranquilo, que eso tiene remedio. El volante oficial está agotado, pero nosotros te proponemos varias alternativas para disfrutar al máximo del extenso y lujoso catálogo de juegos de velocidad de tu consola.

Si existe un grupo de periféricos que está sufriendo una marcada evolución, es el de los volantes. Son varias las nuevas tecnologías que se están aplicando, algunas importadas del mundo del PC y otras que se derivan de las nuevas posibilidades que brinda la moderna consola de Sony. Además, y en relación con esto último, también surgen algunos problemillas de compatibilidad con ciertos volantes, con los que debéis tener mucho cuidado. A continuación pasamos a detallaros estos puntos.

• **Force Feedback:** Sin duda, la característica más llamativa de los nuevos periféricos. Mediante el uso de unos motores que actúan sobre el eje, se logran crear fuerzas que dificultan la conducción, tal y como ocurre en la realidad con, por ejemplo, la fuerza centrífuga. Son unas sensaciones que hacen mucho más interesantes las carreras y que incluso, en juegos de rally especialmente, pueden hacer que tus brazos pidan a gritos un descansito tras un buen rato. Por supuesto, es necesario el uso de un adaptador a la red. Una novedad que, como todas, hay que pagar.

• **USB:** El uso de estos conectores permiten que queden libres los puertos para mandos, por lo que deja una mayor libertad a los diseñadores para incorporar un menor número de botones en el propio volante. Además, la velocidad a la que se transfieren los datos de entrada y salida es mayor que si usamos un puerto para pads, lo que redunda en una respuesta más veloz del volante a nuestras órdenes. Pero lo más importante es que su uso elimina de un plumazo la compatibilidad con la mayoría de los títulos lanzados hasta la fecha. Sólo con los que han salido después de *GT3* pueden estar preparados para su utilización. Un factor que debéis tener en cuenta, tanto como que su incorporación incrementa ligeramente el precio final.

• **Compatibilidad:** Un tema peliagudo. Pese a que, a priori, los periféricos de PSOne iban a ser compatibles con PS2, algunos volantes muestran ciertos problemas con títulos como *GT3* o *Ridge Racer V*. No le hagáis demasiado caso a lo que ponga en la caja sobre este tema, porque no siempre es completamente cierto lo que se dice. Por eso, siempre que vayáis a comprar un volante, aseguraros de que os devolverán el dinero en caso de que no vaya todo como la seda. De todas formas, siempre tendréis nuestros análisis para averiguarlo.

FERRARI FORCE FEEDBACK

Si lo pruebas, entenderás porqué cuesta tan caro

Poco le ha durado a Sony su aplastante dominio en el catálogo de volantes con su GT Force. Y es que el volante USB oficial, además de estar agotado, tiene en éste de Thrustmaster un rival casi perfecto. Cuenta con conector USB, Force Feedback y un sobresaliente acabado en casi todos los apartados. Los motores que hay instalados en su interior poseen tal fuerza, que vuestros brazos exigirán un descansito tras un largo rato jugando, especialmente a los juegos de rally.

Pero tranquilos, porque la enorme sargenta -o gato- con la que viene equipado hace que no se mueva de su sitio ni un milímetro y nos deja disfrutar de su insuperable sensibilidad y calibrado sin problemas. Su diseño se ha visto favorecido por la escasez de botones, y como resultado tenemos un precioso volante recubierto enteramente de goma y que, además, es el más cómodo que hemos probado. ¡Si casi da pereza separar las manos para alcanzar las palancas de cambio (normal y tipo F1)! Lástima que los pedales no estén a la misma altura, ya que se escurren un poco sobre el suelo, aunque, eso sí, son analógicos y cómodos. En fin, un lujo de periférico.



Os llamará la atención el reducido número de botones que ofrece, aunque cuenta con dos diminutos y útiles sticks.



El principal inconveniente de este volante es su precio, pero si os podéis permitir el desembolso, no hay mejor opción posible.

FERRARI MODENA 360

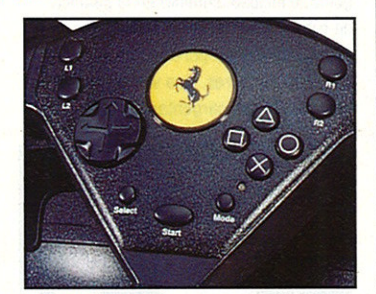
No es el más moderno, pero siempre cumple

Aunque este veterano volante lleva entre nosotros ya un tiempo, siempre lo acabamos incluyendo en las comparativas porque, al final, se las arregla para quedar entre los mejores.

Entre sus principales virtudes resalta la excelente sensibilidad del giro y el calibrado, lo que hace que jugar a cualquier título resulte una experiencia deliciosa. Además, la estupenda sargenta que trae (aunque también es el único sistema de anclaje) y la calidad de los materiales, consiguen que el conjunto ofrezca una robustez envidiable, además de tener uno de los mejores diseños.

Por supuesto, es compatible con todos los modos de juego y, además, no tiene el problema del conector USB, por lo que podréis jugar con todos los juegos de ambas consolas. Puestos a buscar algún "pero", podemos decir que los botones no están colocados en un lugar accesible para nuestros dedos, y que los pedales quizá sean demasiado verticales. Pero son defectos más que perdonables si le echamos un vistazo a su precio, menos de la mitad que alguno de sus competidores.

Lo dicho, si queréis un buen volante, aunque haya que renunciar a novedades como el Force Feedback, ésta es la mejor opción y uno de nuestros favoritos.



La incómoda disposición de los botones es uno de los pocos defectos de este volante.



Al no tener conexión USB, el Ferrari Modena 360 es compatible con todos los juegos de PSOne y PS2.

MCLAREN FORCE FEEDBACK

Sin corregir los errores de su predecesor

Este volante es una clara muestra de que el afán por incluir las últimas novedades tecnológicas no siempre asegura un buen resultado si no se cuidan otros aspectos. Y es que la segunda encarnación del volante de Skream sigue pecando de los mismos defectos que ya habíamos visto en su predecesor, con el agravante de que en esta ocasión, con la presencia del Force Feedback, se vuelven incluso más sangrantes.

El principal inconveniente es que los materiales que se han empleado en su fabricación son de tan mala calidad, que todos los elementos que forman este periférico ofrecen una sensación de fragilidad preocupante. Por citar algunos ejemplos, diremos que el volante baila en su eje, y que el freno de mano da la impresión de que se va a romper cuando tiramos de él con fuerza. Son defectos que, cuando estamos "luchando" con la dirección, resultan demasiado molestos.

A pesar de todo esto, el McLaren Force Feedback también posee algunas características que pueden hacer que os intereséis por él, como un precio por debajo del de sus competidores aunque, eso sí, prescinde del conector USB. Además, también es el más completo de todos, con dos opciones para el cambio, freno de mano incluido, y compatibilidad con todos los modos y juegos de ambas consolas. Pese a todo, son virtudes que a nuestro parecer no logran compensar sus graves defectos, sobre todo viendo la competencia.

Aunque tiene un bonito diseño, en cuanto jugamos con él nos damos cuenta de la mala calidad de sus materiales.



El panel central del volante presenta todos los botones posibles, señal de que no es USB.

MONZA

El más modesto, pequeño y sencillo

Antes de valorar este volante, hemos de advertiros que parece especialmente diseñado para niños o personas que tengan un serio problema de espacio, ya que tanto el tamaño como el precio están muy ajustados. De otra forma, no tendría nada que hacer contra ninguno de los participantes en la comparativa.

A pesar de que es un volante bastante completo en cuanto a opciones (modos y opciones de configuración) el aspecto y los materiales dejan bastante que desear. Especialmente alarmantes son los pedales, una plataforma diminuta con un acelerador y un freno muy pequeños y juntos, lo que hace que se lleve la peor nota de la competición. El volante tampoco es que sea ninguna maravilla, ya que el tacto en el giro es algo tosco y, además, no demasiado suave, aunque no cumple del todo mal su cometido. Eso sí, ofrece diversas posibilidades para colocarlo tanto en la mesa (ventosas y sargenta) como encima de las rodillas, mediante unas especie de hombreras. Un volante que podrá interesar a los que quieran gastarse poco dinero, quieran facilidad de colocación y tengan problemas de espacio. Por lo demás, el más modesto de la comparativa.



Tiene todas las opciones de configuración y compatibilidad. En este aspecto, correcto.


Por su pequeño tamaño y sencillo diseño, parece un volante para los más pequeños.

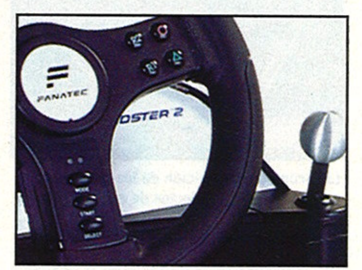
SPEEDSTER 2

Tan seguro y fiable como el primer día

A pesar de que las opciones más modernas, como el Force Feedback o la conexión USB, le han superado, el Speedster 2 sigue en lo más alto tanto por su precio como por su excelente respuesta al jugar.

Incluso con la llegada del novedoso Force Feedback, el volante oficial de Sony sigue siendo uno de nuestros recomendados, y creemos que lo seguirá siendo durante mucho tiempo por diversas razones. Todo en él está cuidado al máximo, desde los materiales de primera calidad hasta el ajustado calibrado de los giros. La utilización de goma, e incluso aluminio en la palanca de cambios, le confieren un aspecto imponente y le proporcionan una robustez a prueba de cafres. Una vez amarrado a la mesa con las sargentas, es como si formase parte de ella, lo que hace que nos concentremos por completo en la conducción. Algo que se ve potenciado por unos pedales muy buenos, anchos y cómodos, aunque de aspecto poco realista, y por una dureza del eje del volante perfecta. Además, las vibraciones de la base son bastante contundentes, aunque después de haber probado el GT Force, quizá sepan a poco.

Por lo demás, lo típico en un volante de semejante categoría: compatibilidad total, botones colocados en lugares accesibles, palanca de cambios sobresaliente, etc. Un periférico que sigue en lo más alto, incluso atendiendo a su precio, aunque lógicamente debe guardar las distancias con respecto a los reyes del Feedback.



Los materiales son de excelente calidad: goma en el volante y aluminio en el cambio.

	MODENA	FERRARI FEEDBACK	McLAREN FEEDBACK	MONZA	SPEEDSTER 2
FABRICANTE	Thrusmaster	Thrusmaster	Skream	Pro Play	Fanatec
DISTRIBUIDOR	Guillemot	Guillemot	Acclaim	Herederos de Nostromo	Sony
PRECIO	60,04 € (9.990 ptas.)	180,24 € (29.990 ptas.)	96,10 € (15.990 ptas.)	60,04 € (9.990 ptas.)	78,07 € (12.990 ptas.)
SUJECIÓN	MB	MB	E	E	MB
ERGONOMÍA	B	E	R	B	E
PEDALES	B	MB	R	M	MB
ROBUSTEZ MATERIALES	MB	E	M	R	E
SENSIBILIDAD	E	E	R	B	MB
OPCIONES MARCHAS	F1	F1/palanca	F1/palanca	F1	Palanca
CALIDAD/PRECIO	E	B	R	B	MB
VALORACIÓN	MB	E	B	B	MB

DS: Dual Shock. **AC:** Analog Controller. **V:** Volante. **ALF:** Alfombrilla.
P: Pistola. **MC:** Memory Card. **CL:** Cable Link. **MT:** Multi Tap. **R:** Ratón.

¿Qué juego comprar?

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation y PS2, pero ¿qué mejor orientación que tener los mejores juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos en estas páginas.

Todos los precios que aparecen en esta guía son orientativos
Los precios en euros son una conversión orientativa

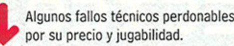
Velocidad

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- GRAN TURISMO 2
→ 2.- COLIN MCRAE 2
→ 3.- DRIVER 2

Colin McRae 2 (Platinum)

Compañía: Codemasters **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT, V. **Edad:** +3 años

↑ Su jugabilidad, el realismo, el diseño de tramos y coches.
↓ Algunos fallos técnicos perdonables por su precio y jugabilidad.

10 **VALORACIÓN:** No hay ningún otro juego de rallies que transmita la misma sensación.

Crash Team Racing (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 20,98 € (3.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Preciosos circuitos, acertado control y extensa duración.
↓ Lo único malo es que no te gusten los juegos de carreras de karts.

9 **VALORACIÓN:** Un divertidísimo arcade de carreras que sabe enamorar a todo el mundo.

Destruction Derby Raw

Compañía: Psygnosis **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +11 años



↑ Lo espectacular de los choques y el número de coches en pantalla.
↓ Tanto choque y golpazo puede volverse aburrido a la larga.

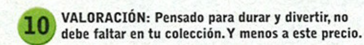
7 **VALORACIÓN:** El más divertido de la saga, pese a que todo el juego se reduce a chocarse.

Driver 2 (Platinum)

Compañía: Infogrames **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +15 años



↑ Dos CDs plagados de aventuras al volante de todo tipo de coches.
↓ Tiene los mismos defectos técnicos de la primera parte. Perdonables.



10 **VALORACIÓN:** Pensado para durar y divertir, no debe faltar en tu colección. Y menos a este precio.

F1 Championship 2000 (Plat.)

Compañía: EA Sports **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años



↑ Muy espectacular y dinámico. Tiene muchos modos de juego.
↓ Tendrían que sacar la actualización también en Platinum.

9 **VALORACIÓN:** Un simulador de F1 muy bueno, aunque la actualización es más completa.

Fórmula One 2001

Compañía: Sony **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años



↑ Su calidad gráfica y su elevadísima sensación de velocidad.
↓ Es poco competitivo, y tiene un control peculiar.

7 **VALORACIÓN:** No es el mejor, pero divierte, tiene un modo Arcade original y la temporada actualizada.

Gran Turismo 2 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 20,98 € (3.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años



↑ Todo: conducción real, 1000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas...
↓ Algún problema con el popping, pero no afecta mucho al jugar.

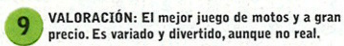
10 **VALORACIÓN:** Una auténtica joya de los videojuegos, ¿a qué esperas para conseguirlo?

Moto Racer World Tour (Plat.)

Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años



↑ Buena jugabilidad y poder optar entre motos de cross o carrera.
↓ Exceso de popping y que no tenga circuitos ni campeonatos reales.



9 **VALORACIÓN:** El mejor juego de motos y a gran precio. Es variado y divertido, aunque no real.

NFSIV: Road Challenge (Plat.)

Compañía: EA Sports **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años




↑ Sus muchos y variados modos de juego y sus lujosos coches.
↓ Los coches no se abollan ni se deforman...

8 **VALORACIÓN:** Aunque ha sido superado por la quinta parte, este *NFS* sigue siendo muy atractivo.

NFSV: Porsche 2000 (Platinum)

Compañía: EA Sports **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Tiene un montón de modos de juego y resulta largo y divertido.
↓ Algunos defectos técnicos y que sólo puedes conducir Porsches...

9 **VALORACIÓN:** Variedad y calidad para uno o cuatro jugadores. Muy recomendable y a un gran precio.

Ridge Racer Type 4 (Platinum)

Compañía: Namco **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años



↑ El motor gráfico es muy sólido. Tiene un gran número de coches.
↓ Se echan en falta coches reales y algún que otro circuito más.

9 **VALORACIÓN:** Supone la culminación y guinda al pastel de una saga de conducción mítica.

The Italian Job

Compañía: SCI **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +13 años



↑ En la línea *Driver*, pero con cosas nuevas y muy divertidas.
↓ Muy parecido a *Driver*, pese a marcarse licencias más arcades.

9 **VALORACIÓN:** Si ya has jugado a *Driver 2* y buscas algo igual de bueno, éste es tu juego.

Toca World Touring Cars (Plat.)

Compañía: Codemasters **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, V, AC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Casi todo, técnicamente sobresaliente, muchas pistas...
↓ La sensación de velocidad podía ser más alta y tener más coches.

10 **VALORACIÓN:** Un simulador a la altura de *GT2*, completo, divertido, largo y muy jugable.

VOLANTES

Top Drive GT+

Distr.: Nostromo Precio: 66,05 € (10.990 ptas.)



Gran respuesta a los giros, pero pedales digitales.

MB **Valoración:** Salvo por los pedales, un gran volante.

Fanatec Speedster

Distr.: Sony Precio: 78,10 € (12.995 ptas.)



Genial en todos sus aspectos. Realista y fiable.

E **Valoración:** Es caro, pero, lo tiene todo bueno, desde el giro a los pedales.

Mc Laren

Distr.: Acclaim Precio: 71,52 € (11.900 ptas.)



Aúna diseño y prestaciones. Tiene freno de mano.

E **Valoración:** Compatible con PS2 y de gran calidad.

360 Modena

Distr.: Guillemot Precio: 72,06 € (11.900 ptas.)




Un precioso diseño con excelentes prestaciones y compatible 100%.

E **Valoración:** Gran relación calidad/precio.

V-Rally 2 (Precio Especial)

Compañía: Infogrames **Precio:** 16,20 € (2.695 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años



↑ Sus numerosos tramos y modos de juego. El fácil editor de circuitos.
↓ No está traducido y se echa en falta algo más de emoción.

9 **VALORACIÓN:** Un gran simulador que engancha por su difícil control desde la primera partida.

Vanishing Point

Compañía: Acclaim **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años



↑ Muy adictivo, con muchas sorpresas, campeonatos y modos de juego.
↓ El control es demasiado exigente. Las carreras no son competitivas.

8 **VALORACIÓN:** Se va haciendo más adictivo a medida que se juega. Pensado para durar.

Plataformas

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- CRASH 3
- → 2.- ABE'S ODDYSEE
- → 3.- SPYRO 3

Abe' Oddysee (Precio Especial)
Compañía: GTI **Precio:** 14,97 € (2.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Un precio irresistible para un juego que llega a obsesionar.
↓ Que no te gusten los plataformas difíciles y de pensar mucho.

10 **VALORACIÓN:** Una irresistible combinación de acción e inteligencia con una técnica increíble.

Ape Escape (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Su original planteamiento y el completo uso del Dual Shock.
↓ Las cámaras no siempre ofrecen la mejor perspectiva del juego.

10 **VALORACIÓN:** Uno de los mejores, completos y originales plataformas en 3D, al mejor precio.

Atlantis: El Imperio Perdido
Compañía: Disney Int. **Precio:** 26,98 € (4.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Su variado desarrollo, el sonido y poder manejar a cinco personajes.
↓ El manejo de los personajes resulta algo brusco y la cámara falla.

8 **VALORACIÓN:** Una aventura basada en la última película de Disney para un público más amplio.

Crash Bandicoot 3 (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Excelentes gráficos, largo, variado, divertido. El mejor de la serie.
↓ Nada, salvo que no te gusten las plataformas. Es una gozada total.

10 **VALORACIÓN:** Tiene un encanto irresistible y más aún después del salto a Platinum.

El Emperador y sus locuras (Plat.)
Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Está basado en la película, tiene un variado desarrollo y un buen precio.
↓ Es un clon de *Spyro*, pero más fácil y con menos calidad gráfica.

7 **VALORACIÓN:** Aunque tiene el encanto de la película, sólo es recomendable para los peques.

Megaman X 5
Compañía: Capcom **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Acción y plataformas de las de toda la vida, vistoso y divertido.
↓ No aporta nada nuevo con respecto a lo ya visto.

7 **VALORACIÓN:** Recupera la esencia de los *Megaman* de siempre, sin aportar nada nuevo.

Muppet Monster Adventure
Compañía: Sony **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Es divertido y sabe enganchar con el carisma de los personajes.
↓ Es muy parecido a *Spyro 3*, aunque se queda lejos de poder superarle.

8 **VALORACIÓN:** Un juego perfecto para el que busque un plataformas 3D largo y no muy difícil.

Rayman 2
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 30,02 € (4.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ La simpatía de sus personajes, su originalidad y suave control.
↓ Las cámaras a veces nos la lían, por lo demás...

9 **VALORACIÓN:** De los mejores plataformas 3D, un juego genial para los amantes del género.

Spyro 3: el año del dragón (Plat.)
Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Los nuevos personajes que podemos manejar.
↓ No es excesivamente difícil, aunque sí que es largo y variado.

10 **VALORACIÓN:** Es el mejor plataformas 3D del momento, mucho más variado que los anteriores.

ANALÓGICOS

Mad Catz Dual Force
Distr.: Mad Catz Precio: 25,78 € (4.290 ptas.)

Botones analógicos, gran calidad, cómodo y compatibilidad total.



E **Valoración:** De lo mejor del mercado por calidad.

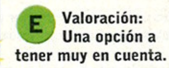
Dual Impact
Distr.: Netac Precio: 17,97 € (2.990 ptas.)

Cómodo y de calidad, los sticks pueden usarse también en modo digital.

E **Valoración:** Un buen precio para un buen mando.

Dual Shock
Distr.: Sony Precio: 27,05 € (4.500 ptas.)

Tiene un precio elevado, pero es sin duda el mejor mando.



E **Valoración:** Es el mando oficial: una garantía.

Infrarrojos Shock 2
Distr.: Guillemot Precio: 29,99 € (4.990 ptas.)

Compatible con todos los sistemas y sin cable. Fiable y de calidad.



E **Valoración:** Una opción a tener muy en cuenta.

Deportivos

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- ISS PRO EVO. 2
- → 2.- FIFA 2002
- → 3.- TONY HAWK'S 2

All Star Tennis 2000
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 30,02 € (4.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ Su jugabilidad y realismo. Muchos campeonatos y tenistas.
↓ La excesiva lentitud de los partidos de dobles.

8 **VALORACIÓN:** Es el mejor juego de tenis, pero si tienes la versión del 99 no te va a compensar.

CoolBoarders 4 (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Unos gráficos coloristas y sólidos y una jugabilidad más ajustada.
↓ Demasiado parecido a la tercera parte en cuanto a modos de juego.

8 **VALORACIÓN:** El mejor juego de Snow, teniendo en cuenta su variedad y calidad.

Dave Mirra Maximum Remix
Compañía: Acclaim **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Una ampliación con nuevos circuitos y retos y de regalo, la banda sonora.
↓ Si tienes el primer *Dave Mirra* no encontrarás demasiados alicientes.

7 **VALORACIÓN:** Un buen simulador de acrobacias en bici a buen precio, aunque peor que *Mat Hoffman.*

ESPN Int. Superstar Soccer
Compañía: Konami **Precio:** 45,02 € (7.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ Mucho más fácil de jugar que *ISS Pro* y tiene los nombres reales.
↓ No es demasiado realista y está en inglés. No es un simulador.

8 **VALORACIÓN:** Carece del realismo de *ISS Pro Evolution*, pero es más jugable.

Esto es Fútbol 2
Compañía: Sony **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ El realismo de las jugadas y las muchas variables para marcar.
↓ Los jugadores son reales, pero no los equipos.

9 **VALORACIÓN:** Uno de los mejores simuladores del momento, pero no supera a *FIFA 2001.*

FIFA 2002
Compañía: EA Sports **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +3 años



↑ Todas las opciones típicas de *FIFA* con un nuevo sistema de pases.
↓ El cambio en la jugabilidad puede despistar a los fans de la saga.

9 **VALORACIÓN:** El cambio en la jugabilidad es un acierto, aunque puede disgustar a algunos.

ISS Pro Evolution 2
Compañía: Konami **Precio:** 45,01 € (7.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +13 años



↑ Su realismo raya la perfección. Las animaciones y el ritmo de juego.
↓ Como siempre, pocos clubes y un comentarista muy soso.

10 **VALORACIÓN:** Si buscas realismo aquí lo vas a encontrar, aunque tiene menos opciones que *FIFA.*

Knockout Kings 2001
Compañía: E. Arts **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Gráficamente es increíble, y está cargado de pequeños detalles.
↓ A nivel jugable, no incorpora demasiadas novedades.

9 **VALORACIÓN:** Aunque es muy parecido a la versión anterior, es el mejor juego de boxeo actual.

Mat Hoffman´s Pro BMX
Compañía: Activision **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ Los gigantescos escenarios, la libertad que ofrece, las piruetas...
↓ Se echan en falta más cosas nuevas respecto a lo visto en *Tony Hawk's.*

8 **VALORACIÓN:** El mejor simulador de bicicletas. Muy divertido, aunque muy poco innovador.

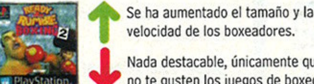
NBA Live 2002
Compañía: EA Sports **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ El ritmo de juego, las opciones, los equipos los jugadores: la NBA.
↓ A veces se embarulla el juego. Los tiempos de carga.

9 **VALORACIÓN:** El mejor simulador de basket, tanto por opciones como por jugabilidad.

Ready 2 Rumble Boxing R. 2
Compañía: Midway **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Se ha aumentado el tamaño y la velocidad de los boxeadores.
↓ Nada destacable, únicamente que no te gusten los juegos de boxeo.

8 **VALORACIÓN:** La jugabilidad y las mejoradas prestaciones le hacen un juego muy interesante.

Tony Hawk's 2 (Platinum)
Compañía: Activision **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +13 años



↑ Los editores, el mejorado apartado gráfico, la banda sonora...
↓ El abuso de la niebla para ocultar la generación de los escenarios.

10 **VALORACIÓN:** El juego más divertido, completo y adictivo de skate, hazte con él a un buen precio.

Tony Hawk's 3
Compañía: Activision **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +3 años



↑ Tan divertido como siempre, y con nuevos escenarios.
↓ Los mismos defectos gráficos y falta de originalidad en los objetivos.

7 **VALORACIÓN:** Muy similar a la segunda parte. Si te gusta el género te divertirás, pero no lo mejora.

Aventuras

LOS IMPRESCINDIBLES...
- → 1.- METAL GEAR
- → 2.- FINAL FANTASY IX
- → 3.- SYPHON FILTER 3

A Sangre Fría (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La mezcla de acción y aventura gráfica resulta absorbente.
↓ Su extraño control y los tiempos de carga pueden llegar a desesperar.

7 VALORACIÓN: Una aventura original y diferente. Aunque no es apta para gente con poca paciencia.

Alone in the Dark IV
Compañía: Infogrames **Precio:** 45,02 € (7.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La ambientación, la historia, los puzzles, la tensión, los sustos...
↓ Poca cosa y totalmente perdonable, como barullos en los combates.

10 VALORACIÓN: Un Survival Horror imprescindible, con lo mejor de *Resident Evil* y *Silent Hill*.

Breath of Fire IV
Compañía: Capcom **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ El saborcillo a RPG clásico, la trama argumental y los minijuegos.
↓ Está en inglés y los combates son demasiado numerosos.

7 VALORACIÓN: Una apuesta por fórmulas pasadas que tiene interés, pero que no supera a ningún *FF*.

Chase the Express
Compañía: Sony **Precio:** 22,18 € (3.690 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ El fabuloso doblaje y su peliculera ambientación.
↓ Las animaciones son bruscas y los tiempos de carga son lentos.

8 VALORACIÓN: Gustará a los amantes de las aventuras de acción, aunque copia a las mejores.

Digimon World
Compañía: Bandai **Precio:** 51,03 € (8.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Poder jugar en el universo de los Digimon y hacerlos evolucionar.
↓ La historia no engancha demasiado y no es difícil terminarlo.

7 VALORACIÓN: Su mezcla de estrategia, acción y aventura es divertida, y más si te gusta la serie.

Dino Crisis 2 (Precio especial)
Compañía: Capcom **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Su excepcional realización técnica. Su variedad y su ritmo.
↓ Resulta un poco corto y no es tan aventurero como el primero.

10 VALORACIÓN: Si buscas una buena aventura con mucha acción, con ésta no te vas a aburrir.

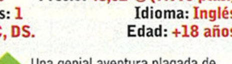
Drácula Resurrección (Plat.)
Compañía: Virgin **Precio:** 17,97 € (2.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R. **Edad:** +15 años



↑ Una aventura gráfica de excelentes gráficos y aterradora ambientación.
↓ Algunos puzzles resultan muy retorcidos, pero se hace corta.

8 VALORACIÓN: Si te gusta este sesudo género, por muy poco vas a disfrutar de una excelente aventura.

Fear Effect 2 Retro Helix
Compañía: Eidos **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años




↑ Una genial aventura plagada de puzzles y con mucha acción.
↓ Está en inglés y, mucho ojo, es sólo para adultos.

9 VALORACIÓN: Supera en todos los aspectos a su antecesor, especialmente a nivel técnico y jugable.

Final Fantasy IX (Platinum)
Compañía: Square **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Su apabullante apartado gráfico y el mejorado sistema de combate.
↓ Que no vamos a ver más *Final Fantasy* en PlayStation.

10 VALORACIÓN: Si quieres disfrutar de un juego de Rol único tienes que tenerlo, y más a este precio.

Final Fantasy VIII (Plat.)
Compañía: Square **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ Una obra maestra, tanto por su argumento como por sus gráficos.
↓ El sistema de combates por turnos se hace algo pesado.

10 VALORACIÓN: Un juego de Rol largo, cautivador, impresionante... Una delicia que hay que disfrutar.

Harry Potter y la piedra filosofal
Compañía: Electronic Arts **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Es clavado a la peli y al libro, divertido y de buena factura gráfica.
↓ Su escasa dificultad puede echar para atrás a los más hábiles.

8 VALORACIÓN: Tan divertido como el libro. Su buen acabado y variedad le hacen ideal para los fans.

Koudelka
Compañía: Infogrames **Precio:** 45,01 € (7.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ La absorbente historia, los puzzles, la ambientación, el doblaje...
↓ Tarda un tiempo en enganchar y los combates por turnos son sosos.

8 VALORACIÓN: Peculiar mezcla de aventura de acción y RPG, que a la larga gusta, y mucho.

Medievil 2 (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Su variado desarrollo, excelentes gráficos y gran diversión.
↓ No es excesivamente difícil, por lo que puede hacerse corto.

10 VALORACIÓN: Una aventura desenfadada y tan divertida como sorprendente. Por este precio...

Metal Gear (Precio Especial)
Compañía: Konami **Precio:** 14,96 € (2.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ El mejor juego de la historia de PlayStation, a un precio de locos.
↓ La aventura puede resultar corta, aunque se puede jugar varias veces.

10 VALORACIÓN: Un juego único e imprescindible, ahora con un precio muy especial. No lo dudes.

Parasite Eve 2 (Platinum)
Compañía: Square **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Gran calidad gráfica y original respecto a los juegos tipo *Resident*.
↓ A la trama le falta algo de gancho y no es excesivamente largo.

9 VALORACIÓN: Los amantes de las aventuras de acción tiene un título innovador a buen precio.

Resident Evil 3 (Precio Especial)
Compañía: Capcom **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Por gráficos y tensión es el mejor de la serie. Nemesis asusta mucho.
↓ Se parece a *RE 2* y este último tiene un desarrollo más hilado.

10 VALORACIÓN: Su bajada de precio consigue que este Survival Horror sea aún más imprescindible.

Silent Hill (Precio Especial)
Compañía: Konami **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La esotérica trama en la que nos sumerge. El miedo que se pasa.
↓ El control es complicado y se echa en falta más definición gráfica.

10 VALORACIÓN: Para pasar miedo de verdad a un precio irresistible. Una aventura única.

Spiderman 2 Enter: Electro
Compañía: Activision **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ La perfecta adaptación del universo del héroe y sus habilidades.
↓ No aporta mucho con respecto a la primera parte, y es corto.

8 VALORACIÓN: Mezcla acción, plataformas y aventura, pero no llega al nivel de la primera parte.

Syphon Filter 3
Compañía: Sony **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La misma aventura frenética de siempre y con más modos de juego.
↓ Es parecido a la segunda parte, pero ¿eso es malo?

10 VALORACIÓN: El mejor de la serie por su variedad de situaciones, modos de juego y mejoras gráficas.

Technomage
Compañía: Infogrames **Precio:** 45,01 € (7.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Un RPG de acción largo, difícil y con muchísimos puzzles.
↓ Su apartado técnico es realmente flojo y te atascas continuamente.

7 VALORACIÓN: Su desarrollo engancha, aunque sus gráficos son feotes y a veces desespera.

The Legend of Dragoon
Compañía: Sony **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC. **Edad:** +13 años



↑ Bebe de las fuentes de *Final Fantasy VII* y sabe enganchar.
↓ No es tan bonito como los *Final*, ni la historia es tan compleja.

8 VALORACIÓN: Aunque le supera la saga *Final Fantasy*, es una opción que debes tener en cuenta.

Tomb Raider IV (Precio Esp.)
Compañía: Eidos **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ Recupera la esencia de la primera parte con una ambientación de lujo.
↓ Aporta poco a la saga, aunque es *Tomb Raider* por los cuatro costados.

10 VALORACIÓN: Sabe divertir, obsesionar y atrapar. Encantará a los incondicionales de Lara Croft.

Vagrant Story (Platinum)
Compañía: Capcom **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Los gráficos, el sistema de lucha, la larga e increíble historia.
↓ Nos gustaría saber porqué este pedazo de juego está en inglés.

9 VALORACIÓN: Un imprescindible de los RPG por su originalidad, brillantez técnica y precio.

TARJ. DE MEMORIA

Dex Drive
Distr.: Hipnosis Precio: 11,96 € (1.990 ptas.)

Permite almacenar las partidas de las tarjetas de memoria en el disco duro de PC.

E Valoración: Si tienes PC es una gran compra.

Clear Blue 4Mb
Distr.: Aplisoft Precio: 14,97 € (2.490 ptas.)

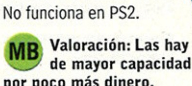
60 bloques sin comprimir, muy fiable y con un tamaño reducido.



E Valoración: Una referencia obligada si buscas capacidad.

Sony Memory Card
Distr.: Sony Precio: 11,96 € (1.990 ptas.)

Es la oficial y no falla nunca, aunque sólo tiene 15 bloques.



E Valoración: Si buscas seguridad ante todo, ésta es la tuya.

X-Tecnologies 2Mb
Distr.: Aplisoft Precio: 10,76 € (1.790 ptas.)

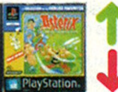
30 bloques sin comprimir, de buena calidad y fiable. No funciona en PS2.

MB Valoración: Las hay de mayor capacidad por poco más dinero.

Inteligencia

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- RED ALERT
- → 2.- BUST-A-MOVE 4
- → 3.- MANAGER DE LIGA 2002

Astérix: Batalla de las Galias
Compañía: Infogrames **Precio:** 26,99 € (4.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Una divertida mezcla de beat'em up, plataformas y estrategia.
↓ Tiene un control poco fiable y gráficamente es algo pobretón.

7 **VALORACIÓN:** Su estrategia, estilo Risk, mezclada con la acción se hace muy entretenida.

Bust a Move 4 (Precio Especial)
Compañía: Acclaim **Precio:** 13.76 € (2.290 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, MT, DS. **Edad:** +3 años



↑ Un puzzle muy adictivo y con muchos modos de juego.
↓ El reducido espacio en pantalla que le queda a cada jugador jugando 4.

9 **VALORACIÓN:** Un puzzle que engancha desde la primera partida a un precio irresistible.

C&C: Red Alert (Precio Especial)
Compañía: E. Arts **Precio:** 14,88 € (2.475 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, LC, R. **Edad:** +18 años



↑ Un gran juego de estrategia en tiempo real y a un precio irresistible.
↓ Está en inglés y la baja resolución impide ver bien a las unidades.

9 **VALORACIÓN:** Si quieres iniciarte en los Wargames, ésta es una ocasión única para hacerlo.

Front Mission 3
Compañía: Square **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Una mezcla de estrategia y RPG. Largo, variado y divertido.
↓ Su única pega es no estar traducido al castellano.

8 **VALORACIÓN:** Su mezcla de estrategia y rol de tablero es ideal para amantes de ambos géneros.

Manager de Liga 2002
Compañía: Codemasters **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Actualización de la versión anterior con todos los clubes y jugadores.
↓ Si ya tienes el anterior, vas a encontrar el mismo juego.

8 **VALORACIÓN:** Este gestor futbolístico es ideal para los estudiosos del fútbol.

Team Buddies
Compañía: Sony **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ La divertida mezcla de acción, puzzle y estrategia, y su simpatía
↓ La dificultad es bastante elevada y gráficamente podía ser mejor.

8 **VALORACIÓN:** Su original concepto de juego será capaz de atraparte durante horas.

Theme Park World (Precio Especial)
Compañía: Bullfrog **Precio:** 14,88 € (2.475 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Construir nuestro propio parque de atracciones es muy divertido.
↓ Tiene un asistente que es para ahogarle. Desespera de verdad.

8 **VALORACIÓN:** Un divertidísimo simulador que te atrapará frente a la pantalla durante horas.

Arcades

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- TIME CRISIS O.T.
- → 2.- TEKKEN 3
- → 3.- MEDAL OF HONOR UND.

007 El Mundo Nunca es Suficiente
Compañía: Fox Inte. **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +15 años



↑ Desde los gadgets, pasando por los personajes y el gran doblaje.
↓ Tener que repetir la misión entera cuando te matan es muy pesado.

7 **VALORACIÓN:** Un divertido shoot'em up subjetivo que, pese a su dificultad, sabe cómo atrapar.

Ace Combat 3 (Platinum)
Compañía: Namco **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +15 años



↑ Un shooter con pinta de simulador, jugable, espectacular y barato.
↓ Muy parecido a la anterior entrega y poco variado en las misiones.

7 **VALORACIÓN:** Ideal si buscas un juego con pinta de simulador de vuelo, pero sin tanta complicación.

Alien Resurrección
Compañía: E. Arts **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Su impecable ambientación y la buena realización técnica.
↓ Es muy, muy difícil, tanto que llega a ser muy desesperante.

8 **VALORACIÓN:** Un juego con un recorrido agobiante. Bien planteado, pero difícil.

Beatmania European Edition
Compañía: Konami **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Lo divertido que resulta jugar, sobre todo con el mando incluido.
↓ Puede que a no todo el mundo le "mole" ejercer de DJ.

9 **VALORACIÓN:** Un genial juego musical que hará las delicias de los que busquen cosas nuevas.

Bishi Bashi Special (S. Valor)
Compañía: Konami **Precio:** 14,97 € (2.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años

↑ Un montón de sencillas pruebas, muy divertidas y a excelente precio.
↓ Jugar solo, y que no tenga otras 100 pruebas más.

9 **VALORACIÓN:** Un juego ideal para demostrar nuestra habilidad y coordinación. Divertidísimo.

Castlevania Chronicles
Compañía: Konami **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ La oportunidad de disfrutar de todo un clásico de Konami.
↓ Obviamente, se ha quedado muy desfasado en todos los sentidos.

5 **VALORACIÓN:** Una compra que sólo tiene sentido si eres un nostálgico o coleccionista. Si no...

Crash Bash (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años

↑ El estreno de Crash en otro género. Poder retar a tres amigos más.
↓ Jugando solo pierde fuelle y resulta demasiado infantil.

7 **VALORACIÓN:** Si quieres un juego para compartir y sin complicaciones, éste es una buena opción.

El Libro de la Selva (Plat.)
Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, ALF. **Edad:** +3 años



↑ Jugar con la alfombra de baile. El encanto de los personajes.
↓ En los niveles de dificultad bajos, el juego puede resultar algo corto.

7 **VALORACIÓN:** Un estupendo juego musical que busca la diversión de toda la familia.

Incredible Crisis
Compañía: Virgin **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ La originalidad y grado de locura que encierran las 24 pruebas.
↓ Te quedas con ganas de darle marcha a 24 pruebas más.

8 **VALORACIÓN:** Un Party Game de inmejorable sentido del humor. Corto, pero a buen precio.

Jedi Power Battles (Plat.)
Compañía: LucasArts **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC **Edad:** +15 años

↑ Una gran recreación de la película con acción trepidante.
↓ Algunos problemas de control en las zonas de plataformas.

8 **VALORACIÓN:** Un gran beat'em up y para dos jugadores simultáneos. Largo, difícil y divertido.

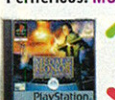
Jungla de Cristal. Trilogía 2
Compañía: Fox Interac. **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Como en la primera parte, la mezcla de acción y disparo.
↓ Es muy parecido al primer *Jungla*, y tiene algún problema técnico.

8 **VALORACIÓN:** Si te gusta la acción en todas sus facetas, éste es sin duda tu juego.

MOH Underground (Platinum)
Compañía: E. Arts **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ La ambientación, las misiones, el apartado sonoro... casi todo.
↓ Echamos en falta más novedades con respecto al primero.

10 **VALORACIÓN:** Es muy bueno, divertido y jugable, su actual precio lo convierte en imprescindible.

Point Blank 3
Compañía: Namco **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +13 años



↑ El mejor juego de la saga, con más de cien pruebas y más difíciles.
↓ No tener con quién jugar o carecer de pistola. Muy parecido al anterior.

8 **VALORACIÓN:** Como toda la saga, es un arcade de pistola muy divertido, e ideal para compartir.

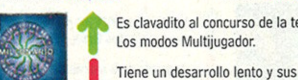
Power Diggerz
Compañía: Virgin **Precio:** 36,05 € (5.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



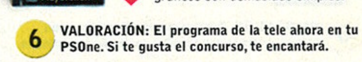
↑ Un divertidísimo simulador de excavadora con un control genial.
↓ Que no haya más pruebas y la machacona banda sonora.

8 **VALORACIÓN:** Nunca pensamos que manejar una excavadora fuera tan divertido. Original a tope.

¿Quiere ser millonario? (50 X 15)
Compañía: Eidos **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

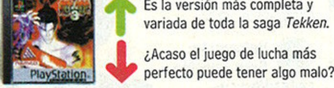


↑ Es clavadito al concurso de la tele. Los modos Multijugador.
↓ Tiene un desarrollo lento y sus gráficos son demasiado simples.



6 **VALORACIÓN:** El programa de la tele ahora en tu PSOne. Si te gusta el concurso, te encantará.

Tekken 3 (Platinum)
Compañía: Namco **Precio:** 20,98 € (3.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Es la versión más completa y variada de toda la saga *Tekken*.
↓ ¿Acaso el juego de lucha más perfecto puede tener algo malo?

10 **VALORACIÓN:** Es una obra maestra que no debe faltar en ninguna juegoteca. Cómpralo YA.

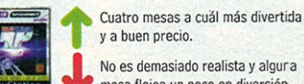
Time Crisis: Operación Titán
Compañía: Namco **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +18 años



↑ Una soberbia jugabilidad para una segunda parte esperadísima.
↓ Que no tengáis una pistola y, como ocurre en el género, se hace corto.

9 **VALORACIÓN:** Por jugabilidad, técnica y diversión, éste es el mejor arcade de pistola que encontrarás.

True Pinball (Precio Especial)
Compañía: Ocean **Precio:** 16,17 € (2.690 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC. **Edad:** +3 años



↑ Cuatro mesas a cuál más divertida y a buen precio.
↓ No es demasiado realista y alguna mesa flojea un poco en diversión.

7 **VALORACIÓN:** Se deja jugar a las mil maravillas y resulta realmente divertido.

X-Men Mutant Academy 2
Compañía: Activision **Precio:** 33,00 € (5.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC. **Edad:** +13 años



↑ Un arcade de lucha fiel a los cómics de los héroes y con buenos gráficos.
↓ No ofrece tantas posibilidades y movimientos como *Tekken* o *SFA3*.

7 **VALORACIÓN:** Divertido y recomendable para los fans del género, pero no logra superar a los grandes.

Velocidad

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- GRAN TURISMO 3
- → 2.- GTA III
- → 3.- WORLD RALLY CHAMP.

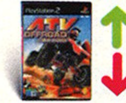
18 Wheeler
Compañía: Sega **Precio:** 60,04 € (9.900 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Un perfecta conversión de la recreativa, directa y divertida.
↓ Se hace demasiado corto, y técnicamente no aporta nada.

6 **VALORACIÓN:** Es idéntico a la recreativa. Conducir camiones es divertido, pero es corto.

ATV Off Road
Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Pilotar quads. Su excelente control y sus posibilidades multijugador.
↓ Se echa en falta un modo más complejo para un único jugador.

7 **VALORACIÓN:** *ATV* ofrece un sistema de juego asequible y orientado a la diversión en grupo.

Burnout
Compañía: Acclaim **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un arcade de carreras frenético, espectacular y veloz.
↓ Pocos coches y circuitos, y con una mecánica de juego muy simple.

8 **VALORACIÓN:** Es el mejor arcade de coches para PS2, pero no esperes las posibilidades de *GT3*.

Crazy Taxi
Compañía: Acclaim **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Una excelente conversión del arcade con un ritmo trepidante.
↓ Puede hacerse corto y a la larga resulta algo repetitivo.

7 **VALORACIÓN:** Aunque limitado, hacer el loco con el taxi es muy divertido. Y a muy buen precio.

Extreme G-3
Compañía: Acclaim **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ El alucinante diseño de las pistas y la sensación de velocidad que da.
↓ Puedes perder interés pronto debido a la escasa dificultad.

7 **VALORACIÓN:** Un arcade emocionante y muy divertido, pero de vida un tanto corta.

F-1 2001
Compañía: EA Sports **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Unos efectos gráficos que quitan el hipo para el mejor simulador de F1.
↓ El control puede resultar difícil para los principiantes.

9 **VALORACIÓN:** Por calidad gráfica, modos de juego y emoción, es el mejor en su género para PS2.

Formula One 2001
Compañía: Sony **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-16 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Su calidad gráfica, carreras muy competitivas y un gran precio.
↓ No tiene modo Arcade, el control es extraño y sólo tiene tres vistas.

8 **VALORACIÓN:** Aunque no es un simulador puro, su calidad y emoción le sitúan como el mejor.

Gran Turismo 3 A-Spec
Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Gráficos, jugabilidad, circuitos, coches, duración... todo.
↓ Los efectos de luz en los faros y que no tenga 160 coches más.

10 **VALORACIÓN:** *Gran Turismo 3* es el simulador de velocidad más perfecto y una compra obligada.

GTA III
Compañía: Take 2 **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La variedad de las misiones, los gráficos, la libertad de acción...
↓ Es una pena que no esté doblado. Y, mucho ojo, es muy violento.

10 **VALORACIÓN:** Es como un *Driver* pero a lo bestia, con muchísimas más posibilidades. Genial.



Los autos locos: Pierre Nodoyuna y Patán
Compañía: Infogrames **Precio:** 54,03 € (8.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ La cantidad de desafíos y secretos que tiene y su sentido del humor.
↓ Algunos circuitos son intrincados, lo que puede desesperar.

8 **VALORACIÓN:** Un completo arcade de carreras pensado para durar, aunque cuesta dominarlo.

Lotus Challenge
Compañía: Virgin **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Todos los modelos Lotus muy bien recreados y muchos modos de juego.
↓ Los circuitos son un poco sosos y cuesta cogerle el truco.

8 **VALORACIÓN:** No es comparable a *GT3*, pero es una gran opción, gracias a su realismo y jugabilidad.

Moto GP
Compañía: Namco **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El apartado gráfico, la sensación de velocidad, el fabuloso control...
↓ Presenta pocos circuitos y su modo Multijugador es flojo.

7 **VALORACIÓN:** Si incluyera los circuitos reales sería un imprescindible, pero su precio compensa.

Moto GP 2
Compañía: Namco **Precio:** 59,50 € (9.900 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ La sensación de velocidad, el nuevo botón de acción, el modo Desafío...
↓ Siguen faltando algunos circuitos de la temporada oficial.

8 **VALORACIÓN:** *Moto GP 2* es el mejor juego de motociclismo de PS2, aunque sigue teniendo fallos.

MX 2002
Compañía: THQ **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ La física, el comportamiento de las motos, el apartado gráfico...
↓ Los circuitos son algo simples y no es fácil ejecutar las acrobacias.

6 **VALORACIÓN:** Un juego de motocross correcto en el que se echan en falta más opciones y pistas.

Ridge Racer V
Compañía: Namco **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El sistema de derrapes y el espíritu del juego, idéntico al original.
↓ El nefasto modo para dos jugadores y los fallos de cámara.

7 **VALORACIÓN:** Namco ha dado forma a un gran título, aunque no es el juego de coches definitivo.

Smuggler's Run 2
Compañía: Take 2 **Precio:** 60,04 € (9.900 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Ser un contrabandista y recorrer enormes escenarios agrestes.
↓ La mecánica es simple y repetitiva, lo que a la larga termina cansando.

7 **VALORACIÓN:** Si eres fan de los juegos tipo *Driver* te va a gustar, aunque a la larga es monótono.

Spy Hunter
Compañía: Midway **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Esta revisión de un clásico no podía resultar más adictiva y divertida.
↓ Muchos botones, lo que a veces es un follón. Algo de niebla.

8 **VALORACIÓN:** Ideal si buscas un arcade donde se combine conducción y acción. Divertido y directo.

Twisted Metal Black
Compañía: Sony **Precio:** 59,50 € (9.900 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +18 años.



↑ Conducir y destruir a los otros contendientes tiene su gracia.
↓ Jugando solo pierde bastante, y te tiene que gustar el género.

6 **VALORACIÓN:** Aunque resulta divertido, es un género limitado que termina haciéndose monótono.

Wipeout Fusion
Compañía: Sony **Precio:** 59,50 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El salto cualitativo a nivel gráfico y su gran duración. Muy divertido.
↓ En la banda sonora echamos en falta más grupos punteros.

8 **VALORACIÓN:** El espíritu *Wipeout* pero con la calidad de PS2. Imprescindible si te gusta la serie.

World Rally Championship
Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Un simulador de rally con la licencia oficial, gran calidad y fácil control.
↓ Sólo tiene 7 coches a elegir y presenta largos periodos de carga.

9 **VALORACIÓN:** Tiene todo lo que necesita un simulador: realismo, espectáculo y buen control.



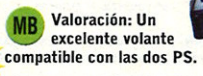
VOLANTES

GT3 Force
Distr.: Sony Precio: 119,84 € (19.940 ptas.)

El primer volante USB, lo que le hace incompatible con juego antiguos.

E **Valoración:** El mejor, aunque caro y limitado.

Fanatec Speedster 2
Distr.: Sony Precio: 78,07 € (12.990 ptas.)



Sony lo puso a la venta con *Formula One*, con el que va a las mil maravillas.

MB **Valoración:** Un excelente volante compatible con las dos PS.

MacLaren
Distr.: Acclaim Precio: 71,52 € (11.900 ptas.)



Aúna diseño y prestaciones. Tiene freno de mano y Force Feedback.

E **Valoración:** Gran precisión con PS2.

360 Modena
Distr.: Guillemot Precio: 71,52 € (11.900 ptas.)





Un precioso diseño con excelentes prestaciones y compatible 100%.

E **Valoración:** Gran relación calidad/precio.

Aventuras

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- RE CODE: VERONICA X
- → 2.- SILENT HILL 2
- → 3.- DEVIL MAY CRY

Alone in the Dark IV
Compañía: Infogrames **Precio:** 62.99 € (10.401 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La historia, el apartado gráfico, el sonido, el uso de la linterna...
↓ Pocas novedades con respecto a la versión para PSOne.

8 **VALORACIÓN:** Un Survival Horror imprescindible, pero que aporta poco con respecto al de PSOne.

Batman Vengeance
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 42.04 € (6.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ La historia, la "bat-ambientación" y la variedad de los niveles.
↓ Las cámaras y la oscuridad nos pueden llegar a despistar.

8 **VALORACIÓN:** Aventura sólida, con una atractiva mezcla de géneros. Ideal para fans del héroe.

Dark Cloud
Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ El sistema Georama y la posibilidad de intercambiar personajes.
↓ A la larga el desarrollo puede volverse monótono.

8 **VALORACIÓN:** Pese a sus buenas ideas y su realización técnica, no es ni pretende ser un *FF*.

Devil May Cry
Compañía: Capcom **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La trama, el sistema de combate, los gráficos, el control, el sonido...
↓ Se hace corto y la versión PAL "luce" las dichosas bandas negras.

9 **VALORACIÓN:** Emocionará a los amantes de las aventuras de acción por su calidad, aunque es corto.

Extermination
Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La continua acción envuelta en una agobiante atmósfera.
↓ Tiene pocos puzzles para ser una aventura de acción.

8 **VALORACIÓN:** Un nuevo estilo para los Survival Horror, donde prima la acción y la tensión.

Fur Fighters: Viggo´s Revenge
Compañía: Acclaim **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +16 años.



↑ El sentido del humor que derrocha y el original cóctel de géneros.
↓ La cámara falla de vez en cuando y a veces se vuelve algo difícil.

8 **VALORACIÓN:** Una explosiva combinación de géneros muy divertida, adictiva y bien realizada.

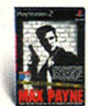
La Fuga de Monkey Island
Compañía: LucasArts **Precio:** 63,05 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ El guión, sus hilarantes situaciones y el acabado técnico.
↓ Algunos puzzles son bastante ilógicos y algo difíciles.

8 **VALORACIÓN:** Una aventura gráfica larga, bonita y divertida. Una referencia obligada en el género.

Max Payne
Compañía: Take 2 **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ El irresistible enfoque de la acción y el vistoso efecto "Bullet Time".
↓ Los tiempos de carga. Además, no es demasiado largo.

8 **VALORACIÓN:** Un divertido y espectacular juego de acción, que sorprende pero que se hace corto.

MDK 2: Armaggedon
Compañía: Virgin **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años.



↑ Una aventura de acción original, difícil y con mucho humor.
↓ La altísima dificultad puede llegar a desesperar a los menos pacientes.

7 **VALORACIÓN:** Sabe enganchar por su original desarrollo y su capacidad para sorprender.

Onimusha
Compañía: Capcom **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ El espléndido aspecto gráfico y la velocidad y ritmo de juego.
↓ Se ha descuidado la faceta aventurera en favor de la acción.

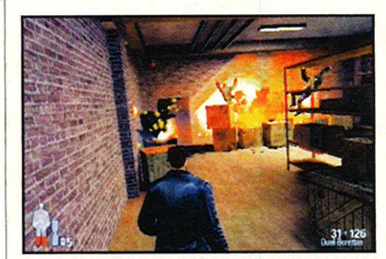
9 **VALORACIÓN:** Aunque tenga más acción que aventura, *Onimusha* es un juego irresistible.

Operation Winback
Compañía: Koei **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +16 años.

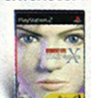


↑ Parte de una buena idea y los personajes están bien animados.
↓ El desarrollo se vuelve monótono y la cámara no ayuda mucho.

7 **VALORACIÓN:** Un buen planteamiento que a la larga puede volverse aburrido. No obstante, atrapa.



Resident Evil Code: Veronica X
Compañía: Capcom **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ El nuevo apartado gráfico 3D y la terrorífica atmósfera que destila.
↓ No deja de ser la misma idea y que no esté doblado al castellano.

9 **VALORACIÓN:** Por gráficos, ambientación, etc. es imprescindible para los fans del Survival Horror.

Shadow of Memories
Compañía: Konami **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Una aventura muy original con una gran representación gráfica.
↓ Su ritmo lento y su falta de acción pueden desilusionar a más de uno.

7 **VALORACIÓN:** Una aventura original, adictiva y diferente, aunque puede hacerse corta.

Silent Hill 2
Compañía: Konami **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Una terrorífica aventura con una ambientación de infarto.
↓ A la hora de "pasar miedo" no está a la altura de la primera parte.

9 **VALORACIÓN:** Si te gustan las aventuras con ambientación terrorífica, *Silent Hill 2* te encantará.

Soul Reaver 2
Compañía: Eidos **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Una soberbia secuela con un gran argumento y mucha calidad.
↓ Esperábamos que se notara más el salto a PS2, sobre todo en gráficos.

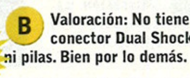
8 **VALORACIÓN:** Una sabia mezcla de acción, aventura y plataformas que encantará a los fans de la saga.

MANDOS A DISTANCIA

Mando DVD Sony
Distr.: Sony Precio: 26,96 € (4.990 ptas.)

Incluye un CD para actualizar los Driver de la consola, por lo que da muchas más opciones.

E **Valoración: Sin duda, el mejor y más completo. Si ves películas, no lo dudes.**



DVD Surfer
Distr.: Ardistel Precio: 23,98 € (3.990 ptas.)

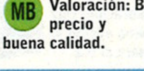
Un mando cómodo y de calidad, con buena recepción de señal.

B **Valoración: No tiene conector Dual Shock ni pilas. Bien por lo demás.**

DVD Thrustmaster
Distr.: Guillemot Precio: 23,98 € (3.990 ptas.)

Tiene soporte, pilas, funda antichoque, conector para Pad y correcta recepción.

MB **Valoración: Buena opción si el de Sony te parece caro.**



DVD Remote 3DZ
Distr.: Aplisoft Precio: 19,78 € (3.290 ptas.)

Ideal para disfrutar de las películas DVD en tu PS2 sin tener el engorro de los cables.

MB **Valoración: Buen precio y buena calidad.**



Inteligencia

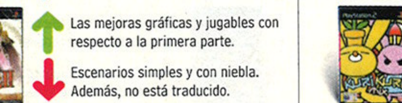
LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- AGES OF EMPIRES
- → 2.- KURI KURI MIX
- → 3.- RING OF RED

Age of Empires 2
Compañía: Konami **Precio:** 63,05 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R, T. **Edad:** +16 años.

↑ Los distintos modos de juego y jugar con personajes históricos.
↓ Los gráficos no están a la altura y el despliegue del mapa es brusco.

7 **VALORACIÓN:** Los fans del género no quedarán defraudados, pero esperábamos más de los gráficos.

Kessen 2
Compañía: Koei **Precio:** No Confirmado
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N.D.



↑ Las mejoras gráficas y jugables con respecto a la primera parte.
↓ Escenarios simples y con niebla. Además, no está traducido.

7 **VALORACIÓN:** Un título superior a la primera parte que enganchará a todos los "estrategas".

Kuri Kuri Mix
Compañía: Empire **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.

↑ Su absorbente mezcla de puzzles y plataformas para dos jugadores.
↓ El modo para 4 jugadores es flojo y puede hacerse corto.

8 **VALORACIÓN:** Uno de los juegos más divertidos que hemos probado, ideado para jugar a dobles.

Ring of Red
Compañía: Konami **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Parte de una idea original y las peleas ofrecen muchas variantes.
↓ El desarrollo del juego a veces se vuelve un poco lento.

7 **VALORACIÓN:** Un título de estrategia por turnos original y bien realizado que no defraudará.

Super Bust A Move
Compañía: Acclaim **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El mismo y apasionante puzzle de siempre, con más tipos de burbujas.
↓ Es tan parecido a los anteriores que si tienes el de PSOne...

6 **VALORACIÓN:** Uno de los mejores puzzles de todos los tiempos, aunque con pocas innovaciones.

Lucha

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- TEKKEN TAG TOUR.
- → 3.- BLOODY ROAR 3
- → 3.- CAPCOM VS SNK 2

7 Blades
Compañía: Konami **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Las variantes en combate de las armas y la historia.
↓ Algunos defectillos en los gráficos, como la presencia de nieblas.

7 VALORACIÓN: Un beat'em up con encanto bien hecho y con hilo argumental de fondo.

Bloody Roar 3
Compañía: Hudson **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ El trepidante ritmo de las peleas y su sencillez a la hora de jugar.
↓ Al igual que en entregas anteriores, hay pocos personajes disponibles.

7 VALORACIÓN: *Bloody Roar 3* es una interesante elección, pero no supera a *TTT* ni a *DOA2*.

Capcom Vs SNK 2
Compañía: Capcom **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Todos los personajes de los mejores juegos de lucha de Capcom y SNK.
↓ Es lucha 2D, que a lo mejor no te gusta, y tiene pocos escenarios.

8 VALORACIÓN: El mejor y más completo beat'em up 2D que puedes encontrar en PS2.

Dead or Alive 2
Compañía: Sony **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +15 años.



↑ Los escenarios con numerosos planos de altura, las luchadoras...
↓ Un elenco de luchadores muy reducido y menos golpes que *TTT*.

7 VALORACIÓN: *DOA2* tiene un desarrollo más original que el de *TTT*, aunque es más limitado.

Dynasty Warriors 2
Compañía: Virgin **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un beat'em up 3D con montones de enemigos en pantalla a la vez.
↓ El abuso de la niebla y que haya opción para dos jugadores.

6 VALORACIÓN: Le falta ser más innovador, aunque si te gusta el género por este precio merece la pena.

Dynasty Warriors 3
Compañía: Koei **Precio:** Sin confirmar
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N. D.



↑ Las novedades que presenta con respecto a la anterior entrega.
↓ El desarrollo se reduce a golpear sin parar, lo que acaba aburriendo.

6 VALORACIÓN: Un beat'em up con novedades, pero con un desarrollo tan monótono como siempre.

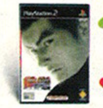
Kengo: Master of Bushido
Compañía: Crave **Precio:** 30,02 € (4.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un original juego de lucha que engancha a medida que se juega.
↓ Puede resultar un poco repetitivo y a la larga monótono.

7 VALORACIÓN: Sin ser un prodigio, engancha por su original enfoque, siguiendo el código del Bushido.

Tekken Tag Tournament
Compañía: Sony **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, AC. **Edad:** +11 años.



↑ Es el título más impresionante a nivel técnico y una delicia jugarlo.
↓ Se echa en falta un poco más de innovación en los combates.

8 VALORACIÓN: *Tekken Tag* es EL JUEGO de lucha. Si disfrutaste con los anteriores, cómpralo.

The Bouncer
Compañía: Square **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +16 años.



↑ El apartado gráfico, la original idea y la chulería de los protagonistas.
↓ El sistema de combate peca de ser lento y malo de respuesta.

6 VALORACIÓN: Toda una rareza que supone un delirio visual a la vez que falla en la jugabilidad.

WWF Smackdown!
Compañía: THQ **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +18 años.



↑ El sistema de fintas y esquivas y sus muchos modos de juego.
↓ Su estilo de lucha es básico. Y si no te gustan este tipo de juegos...

7 VALORACIÓN: A pesar de su simpleza, esconde combates emocionantes y no pocas opciones.

VARIOS

MultiTap Playtogether
Distr.: Aplisoft Precio: 30,02 € (4.995 ptas.)

Los MT de PSOne no valen en PS2. Esta opción es más barata que la de Sony.





E Valoración: Por si quieres jugar acompañado.

Dual Shock 2
Distr.: Sony Precio: 28,79 € (4.990 ptas.)

Idéntico al de PSOne, pero con botones analógicos.



E Valoración: Es el mejor mando para PS2, por calidad y prestaciones

Memory Card 2
Distr.: Sony Precio: 42,01 € (6.990 ptas.)

La única tarjeta que te permite salvar partidas de juegos PS2.

MB Valoración: Es cara, pero es tu única opción...

G-Con 2
Distr.: Sony Precio: 33 € (5.490 ptas.)

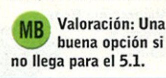
La evolución de la G-Con, mucho más precisa gracias a su conexión USB.

E Valoración: Tu única y mejor opción en este género.

Sound Station
Distr.: Nostromo Precio: 119,60 € (19.900 ptas.)

Obtiene un buen sonido de PS2, aunque no es 5.1. Es compatible con PSOne.



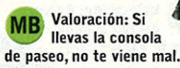


MB Valoración: Una buena opción si no llega para el 5.1.

Console Case PS2
Distr.: Sony Precio: 26,99 € (4.990 ptas.)

Un maletín de excelente calidad y repleto de compartimentos.





MB Valoración: Si llevas la consola de paseo, no te viene mal.

Shoot'em Up

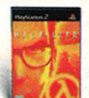
LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- HALF-LIFE
- → 2.- 007 AGENTE EN FUEGO
- → 3.- UNREAL TOURNAMENT

007 Agente en Fuego Cruzado
Compañía: EA Games **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ Un shoot'em up fiel al universo Bond y con fases de conducción.
↓ No tiene la complejidad de otros shoot'em up como *Half-Life*.

8 VALORACIÓN: Una divertida mezcla de géneros con un notable apartado técnico. El mejor Bond.

Half-Life
Compañía: Sierra **Precio:** 60,07 € (9.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Su excelente ambientación te sumerge en la acción.
↓ Escenarios poco detallados. El Deathmatch es sólo para dos.

9 VALORACIÓN: El mejor shoot'em up subjetivo para PS2, por su atmósfera y variado desarrollo.

Quake III Revolution
Compañía: EA **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +18 años.



↑ Su trepidante modo Multijugador resulta muy divertido.
↓ No tiene opción para teclado y ratón, y en este tipo de juegos...

7 VALORACIÓN: Un buen shooter 3D con un genial Multijugador, aunque menos completo que *Unreal*.

Red Faction
Compañía: THQ **Precio:** 66,05 € (10.990ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.

↑ La historia, la variedad de armas y las posibilidades del Geo-Mod.
↓ Que no esté traducido y que no se pueda jugar con teclado.

8 VALORACIÓN: Un shoot'em up impecable a nivel técnico y muy divertido, pero no está traducido.

Star Wars Starfighter
Compañía: EA **Precio:** 63,05 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un shoot'em up ambientado en Star Wars, bien doblado y divertido.
↓ Pocas misiones y objetivos repetitivos, esperábamos más.

7 VALORACIÓN: Si tuviera más niveles y fuera más variado sería un imprescindible. Espectacular.

Thunderhawk: Operation Phoenix
Compañía: EA **Precio:** 60,04 € (9.990ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Combina un entorno muy realista con una jugabilidad asequible.
↓ Los combates se desarrollan de manera muy parecida.

7 VALORACIÓN: Ideal si disfrutas con los aviones y las misiones militares con un control sencillo.

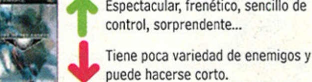
Unreal Tournament
Compañía: Infogrames **Precio:** 66,08 € (10.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R, MT. **Edad:** +18 años.



↑ Su larga vida, los mapas de los niveles, sus modos de juego...
↓ No tener un ratón y un teclado USB para sacarle todo el jugo.

8 VALORACIÓN: Un shoot'em up subjetivo de gran calidad y muy variado. Una gran opción.

Zone of the Enders
Compañía: Konami **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N.D.



↑ Espectacular, frenético, sencillo de control, sorprendente...
↓ Tiene poca variedad de enemigos y puede hacerse corto.

9 VALORACIÓN: Esta aventura con aspecto de shoot'em up es el primer gran juego para PS2.

Deportivos

LOS IMPRESCINDIBLES
→ 1.- PRO EVOLUTION SOCCER
→ 2.- TONY HAWK'S 3
→ 3.- NBA LIVE 2002



Air Blade
Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Skate futurista con un genial despliegue gráfico y un gran control.
↓ Pocos escenarios y objetivos y un doblaje flojete.

7 **VALORACIÓN:** Un gran juego de deportes de riesgo, aunque le ha faltado un poco de fuelle. Divertido.

Dave Mirra 2
Compañía: Acclaim **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ El enorme tamaño de los escenarios, los retos y el editor de pistas.
↓ El control es algo duro y los escenarios están un poco vacíos.

7 **VALORACIÓN:** Una buena evolución de los deportes de riesgo de PS, aunque podía haberse mejorado más.

Esto es Fútbol 2002
Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su realismo gráfico y jugable, y la variedad de campeonatos.
↓ Algunas animaciones no están bien logradas. Los sosos comentarios.

9 **VALORACIÓN:** Es, junto a *FIFA* y *PES*, uno de los mejores juegos de fútbol para PS2.

FIFA 2002
Compañía: EA Sports **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Mantiene lo bueno de otros años, con cambios en el sistema de juego.
↓ Si eres fan de la serie, te costará acostumbrarte a los cambios.

9 **VALORACIÓN:** El mismo y genial FIFA de siempre con un aire nuevo. Si te gusta el fútbol es tu opción.

NBA Live 2002
Compañía: EA Sports **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Jugable, rápido, divertido y muy espectacular gráficamente.
↓ Algunas lagunas de la IA rival y que no tenga más modos de juego.

9 **VALORACIÓN:** Si buscas un simulador que te sumerja en este deporte, has dado con tu juego.

NBA Street
Compañía: EA Big **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ Un arcade de basket divertidísimo, de fácil control y mucho espectáculo.
↓ Que no se hayan incluido más modos de juego Multijugador.

8 **VALORACIÓN:** El basket más fresco, desenfadado y sencillo. Divierte aunque no te guste el deporte.

Pro Evolution Soccer
Compañía: Konami **Precio:** 63,05 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su impagable sistema de juego, gráficos y ambientación.
↓ Pocos equipos, sin licencias y malos comentaristas.

9 **VALORACIÓN:** Carece del realismo de *FIFA* en cuanto a opciones, pero su jugabilidad es genial.

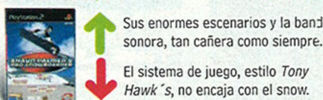
Ready to Rumble Round 2
Compañía: Midway **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años.



↑ Su amplio abanico de púgiles y sus numerosos puntos cómicos.
↓ Pocos golpes y una mecánica un tanto repetitiva.

7 **VALORACIÓN:** Divertido para jugar contra los amigotes. Para jugar solo acaba siendo repetitivo.

Shaun Palmer's Pro Snowboarder
Compañía: Activision **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Sus enormes escenarios y la banda sonora, tan cañera como siempre.
↓ El sistema de juego, estilo *Tony Hawk's*, no encaja con el snow.

6 **VALORACIÓN:** Una buena idea que no se ha visto correspondida por una buena ejecución.



SSX Tricky
Compañía: EA Big **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Divertidísimo juego de snow con extras y sonido en plan película.
↓ Se echan en falta más modos de juego y más novedades.

7 **VALORACIÓN:** Es el mejor juego de snow, pero aporta muy pocas novedades respecto al primero.

Tony Hawk's 3
Compañía: Activision **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ La misma diversión que en PSOne, elevada a la máxima potencia.
↓ Por ser exigentes, no estaría mal alguna novedad más de control.

9 **VALORACIÓN:** Divertido, completo y brillante, supone un salto realmente importante en la saga.

Arcades

LOS IMPRESCINDIBLES
→ 1.- JAK & DAXTER
→ 2.- TIME CRISIS 2
→ 3- BALDUR'S GATE: D.A.

Baldur's Gate: Dark Alliance
Compañía: Virgin **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N.D.



↑ Acción con base de rol y con un brillante apartado gráfico y sonoro.
↓ Esperábamos que fuera un juego de Rol, pero es más un arcade.

8 **VALORACIÓN:** Un arcade aventurero divertido y espectacular. Eso sí, no es un RPG al uso.

Crash Bandicoot The Wrath of Cortex
Compañía: Vivendi **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Una nueva aventura de Crash con nuevos retos y vehículos.
↓ Esperábamos más mejoras gráficas y menos errores de cámaras.

8 **VALORACIÓN:** Si te gustan las plataformas y los juegos de Crash, este juego te va a encantar.

Evil Twin
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 60,07 € (9.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

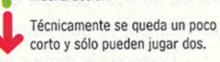


↑ Derrocha imaginación, tanto en el argumento como en los escenarios.
↓ Es muy difícil. El impreciso control y las cámaras no ayudan nada.

7 **VALORACIÓN:** Un plataformas imaginativo, pero con algunos defectos de importancia y muy difícil.

Gauntlet: Dark Legacy
Compañía: Midway **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años.





↑ Una adaptación fiel del arcade, con mucha acción.
↓ Técnicamente se queda un poco corto y sólo pueden jugar dos.

6 **VALORACIÓN:** Si te gusta la máquina recreativa te lo vas a pasar bien, pero esperábamos más de PS2.

Gift
Compañía: Cryo **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ Un plataformas con preciosos gráficos, largo y complejo.
↓ La cámara te mete en más de un lío y está en inglés.

8 **VALORACIÓN:** Original, largo, brillante y complejo, un gran plataformas, aunque difícil.

Jak & Daxter
Compañía: Sony **Precio:** 59,50 € (9.900 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.





↑ Un genial plataformas aventurero con un pasmoso despliegue técnico.
↓ No tiene tanta personalidad como Crash, pero por lo demás...

9 **VALORACIÓN:** Un juego variado, divertido, impactante e innovador. No te lo pierdas.

Klonoa 2 Lunatea's Veil
Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un plataformas entretenido y vistoso que conserva la esencia del primero.
↓ No es totalmente 3D y te resultará fácil si eres habitual del género.

6 **VALORACIÓN:** Un simpático y divertido plataformas, aunque algo facilón si esto de saltar se te da bien.

Rayman M
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 63,08 € (10.495 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Poder jugar con cuatro amigos más y con los personajes "Rayman".
↓ Jugando solo pierde todo su atractivo.

6 **VALORACIÓN:** Divertido jugando en compañía, pero si vas a jugar solo no te divertirás tanto...

Rayman Revolution
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 63,05 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Los niveles extras y las nuevas habilidades de Rayman.
↓ Es más de lo mismo, aunque esta vez está mejor hecho.

7 **VALORACIÓN:** Sin duda, un divertido y entretenido juego para todos los plataformeros.



Silent Scope 2
Compañía: Konami **Precio:** 63,04 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, LC. **Edad:** +13 años.



↑ La conversión del arcade, muy original y divertido.
↓ Se hace demasiado corto y no se puede jugar con pistola.

6 **VALORACIÓN:** Su propio concepto arcade hace de él un juego muy corto. Para fanáticos del género.

Time Crisis 2
Compañía: Namco **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Modos de juego y retoques gráficos que mejoran la recreativa.
↓ Como todos los de su género, el modo principal se hace algo corto.

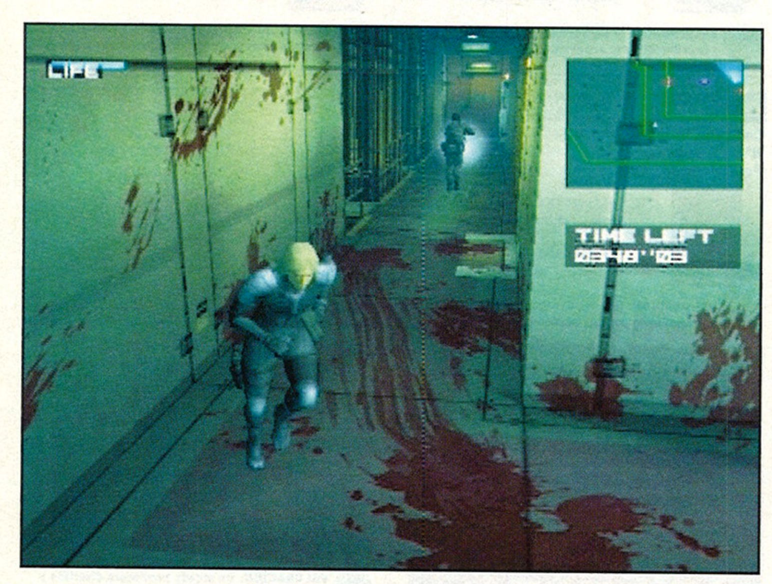
9 **VALORACIÓN:** Las novedades que aporta le convierten en un imprescindible del género.

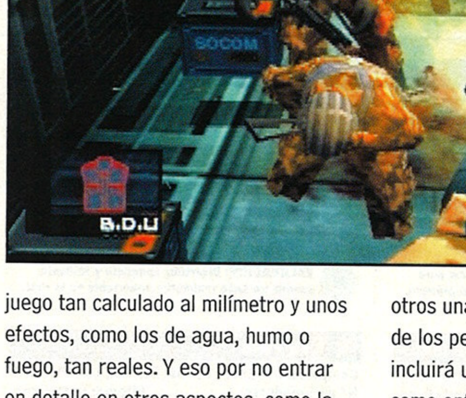
PlayStation 2 · Konami · Aventura de acción

El más deseado, cada vez más cerca

METAL GEAR SOLID 2

Hemos soñado con él más de dos años y la espera está a punto de acabar: el 8 de marzo podremos jugar con la producción más ambiciosa de Konami.





Poco más podemos decir de *Metal Gear Solid 2* que no se haya dicho ya. Bueno, podríamos contaros mucho, pero no queremos desvelaros ninguna sorpresa más, al menos hasta el comentario del mes que viene. Y es que preferimos mantener un poco más la incógnita, para que disfrutéis del juego como lo hemos hecho nosotros y así podáis descubrir por vosotros mismos todo lo que encierra *MGS2*.

Donde no nos vamos a quedar cortos es en elogios, ya que Konami ha logrado culminar el mayor despliegue técnico de PS2, y por extensión, de la historia de los videojuegos. Si habéis probado la demo, os podéis hacer una idea aproximada... pero sólo eso. De verdad, nunca hemos visto una solidez igual, un sistema de juego tan calculado al milímetro y unos efectos, como los de agua, humo o fuego, tan reales. Y eso por no entrar en detalle en otros aspectos, como la Inteligencia Artificial, el control o el ritmo de la aventura, que prometen ser igual de geniales que en el primer *Solid*.

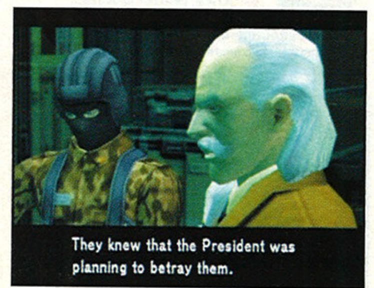
Aunque finalmente se ha retrasado más de la cuenta, la versión europea de *MGS2* promete ser la mejor de todas, ya que aparte de incluir los extras y mejoras de la versión japonesa, entre otros una opción para variar el aspecto de los personajes y un modo Survival, incluirá un DVD con material extra, como entrevistas con Hideo Kojima. Eso sí, definitivamente las voces del juego estarán en inglés, y es que, por decisión de Konami Japón, no se va a doblar a ningún otro idioma europeo.

En fin, todo esta listo para que a primeros de marzo recibamos a uno de los nuevos hitos de los videojuegos... ¡¡Te esperamos con los brazos abiertos!!

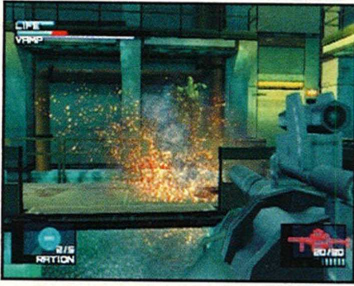
LA CLAVE Es el juego de PS2 que todos estamos esperando. Con eso basta. Promete ser genial, y va alcanzar un realismo increíble. **PRIMERA IMPRESIÓN** 



El sistema de juego será muy parecido al de su antecesor, pero elevado a la máxima potencia.



MGS2 presentará un alto componente cinemático que le dará un acabado propio de las películas.



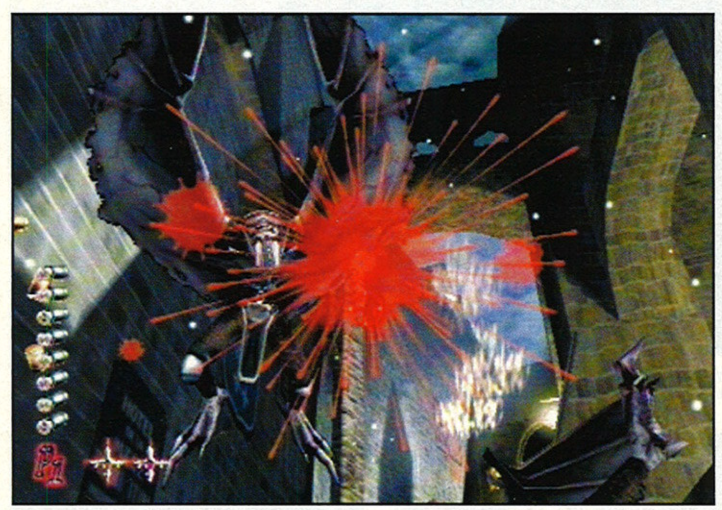
No faltarán ni los carismáticos enemigos ni las armas para plantarlos cara de igual a igual.

PlayStation 2 | Namco/Sega | Arcade

Una alianza muy prometedora

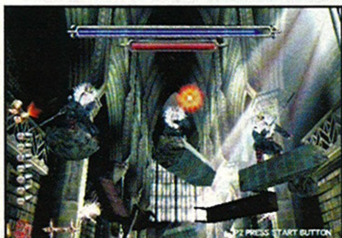
VAMPIRE NIGHT

Namco y Sega unen sus fuerzas para crear un arcade de pistola de lo más "vampírico"



Como es habitual en este tipo de juegos, no habrá lugar para un respiro, ya que nos atacarán desde todos los ángulos. Además, habrá enemigos que se moverán con una inusitada rapidez.





Namco y Sega, dos compañías expertas en el desarrollo de arcades de pistola, han unido sus fuerzas para presentarnos *Vampire Night*, un título que se asemejará bastante en planteamiento y desarrollo a otros éxitos del género como *House of the Dead*. Así pues, nuestro cometido será eliminar hordas vampíricas a balazo limpio mientras la acción transcurre sobre los clásicos raíles.

Como alicientes principales con respecto a *Time Crisis 2*, encontraremos la posibilidad de comprar y usar ítems y armas y rutas alternativas en algunas fases, amén de dos modos de juego (Entrenamiento y Misiones) exclusivos para la versión de PS2, que vendrán a sumarse al modo Historia. De momento, el apartado gráfico cumple y todo se mueve bastante bien, aunque tenemos algunas dudas sobre la duración del juego. El mes que viene lo veremos acabado.

LA CLAVE *Vampire Night* es un prometedor arcade de pistola avalado por dos compañías de peso y con mucha experiencia. **PRIMERA IMPRESIÓN**



PlayStation 2 · Sony · Aventura de acción

La sorpresa del 2002
ICO

Lo veníamos avisando desde hace tiempo, y por fin lo podemos corroborar con la primera beta PAL: *Ico* va a ser una de las aventuras más originales, bellas y sensibles de este año que acaba de empezar

Ico significa en japonés "¡Vamos!", una interjección que refleja fielmente el espíritu de continua huida de los dos protagonistas del juego, Ico y Yorda, un par de desheredados a los que les persigue un fatal destino.

Todo comienza cuando Ico, un joven que ha nacido con un "hermoso" par de cuernos, es desterrado de su pueblo y confinado en un gigantesco castillo para que muera en la más profunda de las soledades. Allí conocerá a la princesa Yorda, una misteriosa chica que parece haber perdido el rumbo y que ha sido encerrada en el castillo por estar íntimamente ligada con el mundo de las sombras, del que constantemente enviarán secuaces para capturarla. Ante semejante situación, ambos personajes se unirán en un intento por escapar del castillo, viéndose obligados a cooperar y coordinar sus habilidades, pese a que hablan distintos idiomas y apenas se entienden por señas...

En todo momento, nosotros sólo controlaremos a Ico, quien pese a su juventud, puede realizar un buen puñado de acciones, como trepar, balancearse, deslizarse por salientes... Las más originales serán las relacionadas con la comunicación entre los protagonistas, ya que Ico podrá llamar a Yorda para que le siga o agarrarla de la mano. Todo esto, bien utilizado, nos permitirá avanzar por el enorme castillo, un lugar en el que cada sala supone un nuevo reto en el que Ico deberá devanarse los sesos para que Yorda pueda progresar.

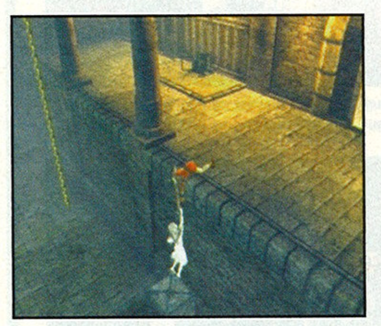
Gráficamente, *Ico* promete elevar aún más el listón marcado en PS2, ya que animaciones, escenarios y efectos de luz van a alcanzar un nivel muy alto.

A grandes rasgos, esto será lo que ofrezca esta nueva genialidad de Sony, un título que ya se perfila como uno de nuestros favoritos para estos primeros meses del año.

Si queréis un consejo, no lo perdáis de vista, porque va a dar que hablar, y mucho... si es que *Metal Gear Solid 2* os deja os ver un poco más allá.



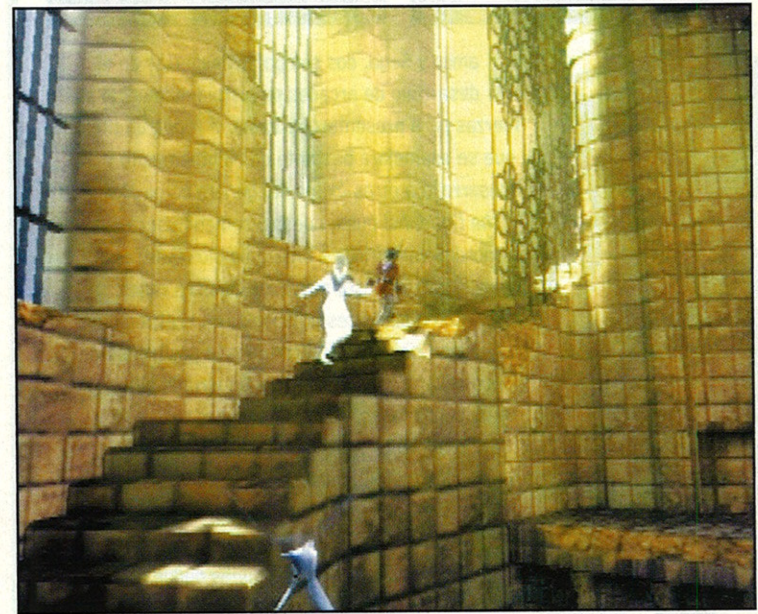
Ico y Yorda lucharán juntos contra sus crueles destinos, por lo que realizarán todos los esfuerzos necesarios para dejar atrás la fortaleza inexpugnable en la que han sido encerrados.



Para progresar, Ico deberá ayudar a Yorda en los saltos y obstáculos que surjan a su paso.



Las sombras acosarán implacablemente a Yorda, y sólo la podremos defender utilizando armas.



Un gesto tan sencillo y humano como darse la mano, imprescindible a lo largo de la aventura, hará de *Ico* un juego original, distinto, divertido y sobre todo, muy, muy sensible y dulce.

LA CLAVE *Ico* nos ha parecido impresionante, original y, sobre todas las cosas, muy bello. Para nosotros, uno de los grandes de este año. PRIMERA IMPRESIÓN



□ PlayStation 2 □ Sony □ Aventura

Un mundo de espada y brujería

DRAKAN

Los estudios australianos de Sony por fin tienen a punto su esperada aventura de corte épico.

Puede que muchos de vosotros no conozcáis a Rin, ni los avatares que tuvo que superar hace más de un año en su anterior aventura, ya que fue lanzada únicamente para PC. En aquel entonces, la pobre tuvo que proteger a los habitantes de su tierra de unas monstruosas criaturas en una aventura de acción en tercera persona plagada de luchas, tanto con armas blancas como con hechizos. Características éstas que se repiten en esta continuación, así como los ligeros tintes roleros que presentaba el desarrollo del juego, ya que podremos comerciar e ir mejorando los atributos de nuestro personaje a medida que vamos cumpliendo las distintas misiones que se intercalarán en la trama principal, y que a menudo consistirán en la búsqueda de objetos o personas. Pero sin duda, uno de los "puntazos" del título original era la presencia de un dragón que podíamos usar para desplazarnos con rapidez. Afortunadamente, nuestro fiel amigo Arohk, el dragón, seguirá estando presente y, montados sobre su lomo, asistiremos de vez en cuando a fases al más puro estilo shoot´em up, aunque con ciertos matices, claro.

Todo vendrá acompañado de una buena factura técnica, aunque hay detalles, como ciertas animaciones, que esperamos se solucionen de cara a la versión final del juego. En cualquier caso, tendremos que seguirle la pista el mes que viene a esta prometedora aventura.



Rin es capaz de manejar todo tipo de armas blancas, puede realizar hechizos y además conduce dragón propio, con seguro a todo riesgo... ¡¡¡para qué luego digan de Lara Croft!!!





LA CLAVE Una aventura grande, larga y repleta de posibilidades, a la que se debe pulir ciertos aspectos para brillar con fuerza. PRIMERA IMPRESIÓN 

□ PlayStation 2 □ Sony □ Musical

PARAPPA THE RAPPER 2



El perrito rapero que causó sensación hace unos años en PSOne, da el salto a los 128 bits de PS2 con abundantes mejoras en todos los aspectos, como nuevas canciones, minijuegos, modos para dos jugadores... todo ello bajo un sistema de juego muy parecido al de sus antecesores y con un enfoque gráfico tan simpático como siempre.



Como en anteriores entregas, tendremos que pulsar los botones en el momento justo.

LA CLAVE Esta secuela conserva los mismos fallos y virtudes de sus antecesores: es divertido, con música muy pegadiza, pero breve. PRIMERA IMPRESIÓN 

□ PlayStation 2 □ Konami □ Deportivo

LE TOUR DE FRANCE

Basado en la prueba de ciclismo más famosa del mundo, Konami nos trae un título que recrea de forma directa todo lo que este deporte supone. Además de correr el Tour con los equipos reales, habrá un modo Arcade, Contrarreloj, Entrenamiento y una opción para dos jugadores. Si bien el control será de lo más asequible, el apartado gráfico no nos termina de convencer por el momento, aunque las animaciones estarán bastante logradas. El mes que viene lo veremos acabado.





LA CLAVE La principal baza de este título es que no hay otro basado en ese deporte para PS2, porque no parece muy divertido. Veremos. PRIMERA IMPRESIÓN 

PlayStation 2 · Eidos · Aventura

Ahora ha llegado el momento de Kain

BLOOD OMEN 2

Tras el reciente lanzamiento de *Soul Reaver 2*, Eidos ya tiene a punto la segunda aventura protagonizada por el archienemigo de Raziel.

Pese a ser más conocido por amargarle la existencia a Raziel en los *Soul Reaver*, Kain ya protagonizó hace unos añitos su propia aventura, donde demostró su crueldad e inclemencia casi proverbial, aunque la perspectiva aérea que lucía el juego tenía sus limitaciones. Con esta idea en mente, Eidos se ha sacado de la manga una aventura en 3D donde habrá exploración, puzzles y mucha acción.

Así pues, preparaos para recorrer una serie de pueblos y ciudades que parecen sacadas de los mismos Cárpatos, aniquilando a todo ser humano que encontremos (sea hostil o no) de las formas más variadas y cruentas.

El estilo de combate estará en la línea de *Soul Reaver 2*, con variados recursos ofensivos de fácil ejecución y sangrienta puesta en escena. También podremos hacer uso de las armas que encontremos a nuestro paso, además de habilidades mágicas. En esta ocasión no devoraremos almas como Raziel, pero sí podremos chuparle la sangre a nuestras víctimas.

En cuanto al apartado técnico, todo parece bastante prometedor, sobre todo la parcela sonora. Habrá que esperar a la versión definitiva para evaluar con exactitud los gráficos, ya que la beta que tenemos está aún "verde".

En fin, que todo parece indicar que el regreso de Kain como protagonista absoluto nos dejará una aventura que tendrá la acción como bandera y un decente apartado técnico.



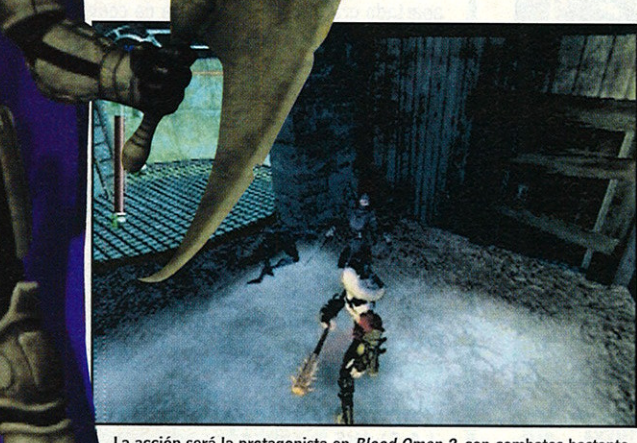
Kain tendrá abundantes recursos ofensivos para acabar con sus enemigos. No obstante también podremos utilizarlos para atacar a los habitantes "pacíficos", si así lo deseamos.





LA CLAVE *Blood Omen 2* será una aventura donde predominará la acción sobre otros aspectos, con una ambientación marca de la casa. **PRIMERA IMPRESIÓN**





La acción será la protagonista en *Blood Omen 2*, con combates bastante "concurridos" y la posibilidad de usar las armas que encontremos.



En *BO2* no podremos devorar almas, pero sí chuparle la sangre a nuestras víctimas... de una forma, eso sí, un tanto estrafalaria.

PlayStation 2 · Sega · Musical

Ulala quiere conquistar PS2

SPACE CHANNEL 5

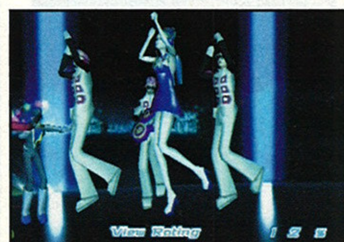
Después de arrasar en Dreamcast, llega a PS2 la reportera con más ritmo de los videojuegos.

Los juegos más emblemáticos de Sega siguen llegando en un goteo incesante a los 128 bits, como bien demuestra este *Space Channel 5*. Para quienes no conozcáis las andaduras de Ulala, la reportera más dicharachera y sexy del universo, os diremos que vuestra misión será acabar con una invasión alienígena, pero a golpe de cadera. Para ello, tendremos que memorizar y reproducir los movimientos de los extraterrestres mediante la ya típica pulsación de los botones, al más puro estilo Simón o *Parappa The Rapper*. Sólo así podremos rescatar a los rehenes hipnotizados por los marcianos y aumentar el número de espectadores de nuestra cadena. Sobra decir que la banda sonora es una delicia, y que su ajustada curva de dificultad harán de él un juego para todos los públicos. Y todo arropado con unos gráficos acordes con los tiempos, y haciendo especial hincapié en los fabulosos movimientos de los personajes, entre los que aparecerá hasta el mismísimo Michael Jackson. En suma, un refrescante título que atraerá por su fuerte personalidad.



Repitiendo los movimientos de los alienígenas, como si del juego Simón se tratara, liberaremos a los humanos al tiempo que aumentamos el número de espectadores de nuestra cadena.





LA CLAVE Si eres amante de los juegos musicales, no puedes perderte una de las apuestas más alocadas y divertidas del género. **PRIMERA IMPRESIÓN**



PlayStation 2 · Konami · Deportivo

Konami vuelve a la montaña

ESPN WINTER X-GAMES SNOWBOARDER 2002

El snowboard vuelve a PS2 coincidiendo con la llegada de las primeras nieves a las pistas.

Pese a los mediocres resultados de la edición del año pasado, Konami vuelve a intentar fortuna en el snowboard de PS2 con una nueva entrega que, por lo menos en este primer contacto, nos ha parecido muy superior en todos los aspectos, tanto gráficos como jugables.

Como en la anterior edición, *Winter X-Games 2002* contará con la licencia de la ESPN, una reconocida TV americana que sólo emite deportes de riesgo, y presentará un variado abanico de competiciones en las que demostrar nuestro dominio de la tabla, entre las que encontraremos desde el conocido Half Pipe o el Slalom libre. En todas estas modalidades podremos crear combos de piruetas con un sistema de control, y he aquí una de las grandes mejoras, muy intuitivo y de gran velocidad de respuesta, que hasta cierto punto nos ha resultado muy parecido al de la saga *Tony Hawk*. Eso sí, los que disfrutaron con el divertido modo de juego en el que debíamos crear un astro y conseguirle un esponsor, que se olviden, ya que por lo visto no tuvo demasiado éxito...

Gráficamente también se va a beneficiar de numerosas mejoras, como efectos climatológicos, unos modelos poligonales más detallados y unos escenarios más complejos. ¿Estaremos ante el rival de *SSX Tricky*?



El control y los gráficos son dos de los aspectos que más han evolucionado respecto a su antecesor, aunque todavía esta por ver si los modos de juego estarán acorde a estos cambios.





LA CLAVE Muy superior a su antecesor, y tiene algunas papeletas para alzarse como el mejor simulador de snowboard de PS2. **PRIMERA IMPRESIÓN** 

PlayStation · Sony · Plataformas

PETER PAN, ADVENTURES IN NEVERLAND



El clásico de Disney que tanto nos ha hecho disfrutar se estrenará en PSOne coincidiendo con su nueva película. El juego será un plataformas, como casi todos los juegos de Disney, en el que tendremos que lidiar con el Capitán Garfio y sus compinches haciendo uso de las habilidades de Peter Pan, como volar o utilizar distintas armas.



A lo largo del juego nos encontraremos con personajes y lugares de este clásico Disney.

LA CLAVE Este *Peter Pan* está orientado a los más pequeños de la casa, y por eso resulta bastante sencillo, simple y facilote. **PRIMERA IMPRESIÓN** B

PlayStation · Atari · Arcade

ATARI ANNIVERSARY

A los más nostálgicos se les saltarán las lágrimas al oír nombres tan míticos como el "abuelo" *Pong* o *Defender*. En esta recopilación de clásicos de Atari encontraréis estos y otros no menos importantes, como *Asteroids* o *Missile Command*, que ahora aparecen en PSOne tal cual lo hicieron en los salones recreativos.

ATARI





LA CLAVE Una buena colección de clásicos tal cual aparecieron en su día... quizás sólo atraiga a los más "abueletes" y nostálgicos. **PRIMERA IMPRESIÓN** 



SOUL REAVER
CONCURSO
Enfréntate al miedo.
Te desafiamos a conseguir
fantásticos premios.
SORTEAMOS: 24 Figuras 10 Chaquetas
PROEIN
EIDOS
Bases del concurso
1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Playmanía que envíen el cupón de participación a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, Revista Playmanía. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre "CONCURSO SOUL REAVER".
2. Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán TREINTA Y CUATRO de las cuales VEINTICUATRO serán premiadas con una figura SOUL REAVER y DIEZ con una CHAQUETA.
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 17 de Enero hasta el 18 de Febrero de 2002.
4. La elección de los ganadores se realizará el 19 de Febrero de 2002 y los nombres se publicarán en el número de Abril de 2002 de la revista Playmanía.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de Correos. Válido sólo en territorio español.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Proein y Hobby Press.
Le informamos que sus datos serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Puede ejercer sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, dirigiéndose por escrito a HOBBY PRESS, S.A. calle Pedro Teixeira nº 8, 28020 Madrid. Sus datos serán cedidos con fines comerciales a las empresas de nuestro mismo grupo de sociedades. En el caso de que Vd. no lo desee así diríjase por escrito a la dirección anteriormente indicada para hacérnoslo saber.
Cupón de participación
Nombre / Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
CP:
Teléfono:
D.N.I.:
Editado por Eidos Interactive Limited. Desarrollado por Crystal Dynamics,Inc. Soul Reaver 2 © 2001 Crystal Dynamics, Inc. Soul Reaver, Crystal Dynamics y el logo de Crystal Dynamics son marcas registradas de Crystal Dynamics, Inc. Eidos, Eidos Interactive y el logo de Eidos Interactive son marcas del grupo de empresas Eidos. Todos los derechos reservados.

LOS MEJORES DEL 2001

¡¡VOTA A LOS MEJORES DEL AÑO 2001 Y LLÉVATE UNA PS2!!

Ahora os toca a vosotros elegir los que han sido, a vuestro parecer, los mejores juegos del año. Ya sabéis cómo funcionan estas votaciones: tenéis que señalar a vuestro favorito en cada categoría. Eso sí, señalad sólo uno y sólo si de verdad pensáis que es el mejor.

Bases de la votación

1º Podrán participar en esta votación todos los lectores de PlayManía que envíen el cupón de participación (no valen fotocopias) a: Hobby Press, S.A. PlayManía C/Pedro Teixeira 8, 2º Planta. 28020. Madrid. Indicando en el sobre: LOS MEJORES DEL 2001 (PlayManía)

2º Sólo podrán participar en la votación los sobres recibidos con fecha de matasellos entre el 20 de enero y el 15 de febrero de 2002.

3º Los resultados de esta votación, así como el nombre del ganador, del sorteo serán publicados en el número 39 de la revista PlayManía.

4º Entre todas las cartas recibidas se elegirá por sorteo una, cuyo remitente será premiado con una consola PlayStation 2.

5º Cualquier supuesto no especificado en estas bases será resuelto inapelablemente por el organizador del concurso: Hobby Press, S.A.

PS2

Aventuras
- ❑ Devil May Cry
- ❑ Jak & Daxter
- ❑ Resident Evil Code: Veronica X.
- ❑ Silent Hill 2
- ❑ Soul Reaver 2

Velocidad
- ❑ Burnout
- ❑ F1-2001.
- ❑ Gran Turismo 3
- ❑ Lotus Challenge.
- ❑ World Rally Championship

Acción
- ❑ 007 Agente en Fuego Cruzado.
- ❑ GTA III
- ❑ Half-Life
- ❑ Time Crisis II.
- ❑ Unreal Tournament.

Deportivos
- ❑ FIFA 2002
- ❑ NBA Live 2002
- ❑ NBA Street
- ❑ Pro Evolution Soccer
- ❑ Tony Hawk's 3

Lucha
- ❑ Bloody Roar 3
- ❑ Capcom Vs SNK.
- ❑ Dead or Alive 2.

PSOne

- ❑ Alone in the Dark 4
- ❑ C-12
- ❑ Digimon World
- ❑ Syphon Filter 3
- ❑ FIFA 2002
- ❑ Final Fantasy IX
- ❑ Harry Potter
- ❑ Spiderman 2: Enter Electro
- ❑ The Italian Job
- ❑ Tony Hawk's 3

Idea Más Original .... **Personaje del año** .... **Mejor Realización técnica** ....

Mejor Argumento/Historia .... **Mejor Sonido** ....

Mejor Periférico para PS2 .... **Mejor Periférico para PSOne** ....

Mejor compañía .... **Mejor Campaña de publicidad** ....

Mejor Juego del año en PS2 ....

Mejor Juego del año en PSOne ....

Nombre .... Apellidos .... Edad .... Teléfono ....

Dirección .... Localidad .... Provincia .... C.P. ....

Un fraude contra la sociedad

La persona que piratea nos está defraudando a todos. No sólo por la destrucción de muchos puestos de trabajo, sino por la competencia desleal contra grandes y pequeñas empresas que generan empleo y riqueza, contribuyendo con sus impuestos al bienestar social. El pirata actúa en su único y exclusivo beneficio, sin pagar impuestos y con el único esfuerzo de apretar un botón.

Víctimas de un delito

La piratería afecta a toda la sociedad, y las primeras víctimas son los más débiles. Para la elaboración de un videocassette, DVD o CD, se unifica el esfuerzo de miles de personas. Desde el enorme equipo técnico que interviene en la realización hasta la amplísima cadena de personas que distribuyen el producto.

La piratería atenta contra la Ley

En España la defraudación de los derechos de autor es un delito de los artículos 270 y 271 y lleva aparejadas penas de multa y hasta de prisión por un período de 4 años, inhabilitación y cierre del establecimiento o industria de los condenados.

Las tarjetas descodificadoras de canales de TV representan una nueva forma de piratería, y su aspecto es idéntico al de un circuito impreso. Además de atentar contra la ley de Propiedad Intelectual, su tenencia y fabricación suponen una estafa informática y una defraudación de las telecomunicaciones contempladas en los artículos 248 y 255 del Código Penal.

La pirateria de hoy
crea parados mañana.
Y uno
puedes ser tú...



Federación para la protección de la propiedad intelectual.

Tel.: 91 522 12 35 - Fax: 91 521 37 42
E-mail: fantipirateria@hotmail.com



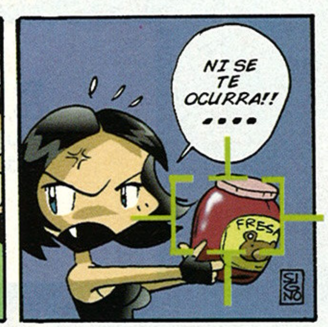


Ha llegado la hora de la verdad. Resuelve estos Pasatiempos y podrás ganar uno de los 15 juegos *Syphon Filter 3* que Sony y PlayManía sortearemos entre los que nos enviéis la soluciones correctas.

HUMOR

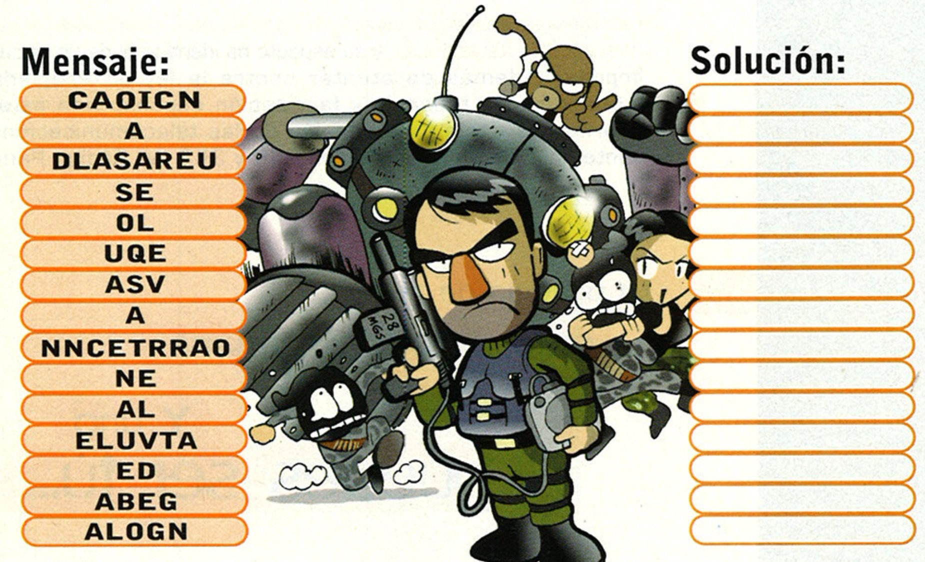






DESCUBRE EL MENSAJE

***SYPHON FILTER* ESTÁ LLENO DE TRAMPAS, SOLDADOS ENEMIGOS Y MUCHÍSIMO PELIGRO EN CUALQUIERA DE SUS FASES.** Por eso, tendrás que descifrar tú mismo este importante mensaje antes de que lo haga el enemigo. Ordena las letras de la columna de la izquierda hasta obtener palabras coherentes en la columna de la derecha.



Mensaje:	Solución:
CAOICN	
A	
DLASAREU	
SE	
OL	
UQE	
ASV	
A	
NNCETRRAO	
NE	
AL	
ELUVTA	
ED	
ABEG	
ALOGN	

BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS".

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista PlayManía que envíen la página completa, o una fotocopia, con las soluciones correctas a la siguiente dirección:
   HOBBY PRESS. PlayManía. C/ Pedro Teixeira, 8, 2 planta. 28020. Madrid.
   Indicando en el sobre: Pasatiempos PlayManía.
2. - De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 15 cartas, y sus remitentes serán premiados con un juego *Syphon Filter 3* para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de correos.
3. - Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 25 de Enero y el 25 de Febrero de 2002.
4. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso, Sony y Hobby Press.

Nombre: .... Apellidos: ....

Dirección: ....

Localidad: .... Provincia: ....

C.Postal: .... Teléfono: .... Edad: ....

FUGA DE SÍLABAS

NECESITARÁS INTUICIÓN Y ALGO DE SUERTE PARA RESOLVER LA PRUEBA SILÁBICA. Busca la sílaba que falta en los recuadros centrales para formar palabras con sentido. Si lo resuelves bien tendrás la palabra que buscamos: uno de los parajes que Gabe Logan visita en *Syphon Filter 3*.

BA		RA
RE		MEN
CA		AL

CO		ZO
BA		JO
SOL		DO

SO		TO
EN		O
SU		DO

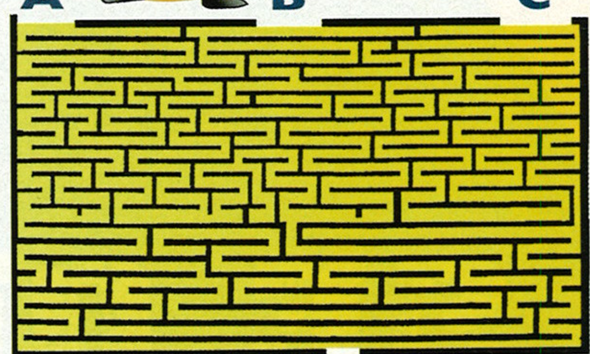
CU		ÑA
PE		DO
SE		NO

Solución: ____________________

¿DÓNDE ESTÁN LOS REFUERZOS?

GABE LOGAN TENDRÁ LA SUERTE DE CONTAR CON LA VALIOSA AYUDA DE SUS AMIGOS. Y es ahora cuando la necesita, pero antes deberá recorrer este complicado laberinto en el cual sólo un camino le llevará hasta ellos. ¿Te atreves a meterte en él?





Solución: ☐



EN EL PRÓXIMO NÚMERO...



GUÍA COLECCIONABLE
JAK & DAXTER

Nuestra tercera guía coleccionable va a estar dedicada al genial plataformas de Naughty Dog. Y es que esta fantástica aventura se merece la mejor guía posible y en el mejor formato para guardarla en la propia caja del juego.



COMPARATIVA
SHOOT'EM UPS

Tras las aventuras de acción y la velocidad, los shoot'em ups subjetivos son el género que más alegrías nos está proporcionando. Eso sí, es tal su variedad de temáticas y estilos, que es fácil que no sepas por cuál decidirte. Tranquilo, el mes que viene pasaremos revista a los mejores: *Quake III, Half-Life, Deus-Ex, Unreal Tournament...*

NOVEDAD
METAL GEAR SOLID 2

¿Qué pasa, que todavía no te has enterado? El 8 de marzo se pone a la venta la aventura más espectacular de la historia de los videojuegos y, por supuesto, nosotros vamos a ofrecerte el comentario más riguroso.

Como es nuestra costumbre, el mes que viene vamos a tratar de ofrecerte lo mejor de la actualidad de PSOne y PS2. Prepárate para la última parte de la guía de **GTA III**, otra completa de **ISS Pro Evolution** y alguna sorpresa extra. Además, no nos vamos a olvidar de las novedades más importantes del momento, como **Blood Omen 2**, **Maximo**, **Shadowman 2** o **Herdy Gerdy**, si es que los retrasos lo permiten. Por supuesto, no te puedes perder la lista de los **ganadores de nuestro mega sorteo** navideño y nuestras secciones habituales como la **Guía de Compras** o el **Consultorio**. Además, te prepararemos las **Previews** de los juegos más esperados, análisis de nuevos **periféricos** y una sorpresa relacionada con el **vídeo DVD** para que completes tu colección con lo mejor. Y no, no se nos olvida prometerte nuestro plato fuerte: alguna sorpresa de infarto.

Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

SUSCRÍBETE A


Y CONSIGUE TU REGALO

ARCHIVADOR + 2 REVISTAS



Por el precio de 12 números
12 x 2,75€ = 33,00€ (5.491 Ptas.)
consigue 14, esto es, 2 meses más de suscripción y el archivador para que tengas tus ejemplares de Playmanía siempre a mano.
Un regalo de más de 12,00€ (más de 2.000 Ptas.)

MEMORY CARD PLAYSTATION



Por el precio de 12 números
12 x 2.75€ = 33,00€ (5.491 Ptas.)
consigue gratis esta tarjeta de memoria de Aplisoft, para que guardes tus partidas y récords de PlayStation.
Un regalo de más de 12,00€ (más de2.000 Ptas.).

Características: Fabricante X.Technolgies, Capacidad 2 Megas, 30 Bloques no comprimidos en dos pistas independientes.

PAGA 10 NÚMEROS Y RECIBE 12



Por el precio de 10 números
10 x 2,75€ = 27,50€ (4.576 Ptas.)
recibirás los próximos 12 números de Playmanía, ahorrándote 5,50€ (915 Ptas.)

TORRE DVD'S



Por el precio de 12 números
12 x 2,75€ = 33,00€ (5.491 Ptas.)
consigue gratis esta torre apilable para guardar cómodamente tus juegos de PS2. Un regalo de más de 21,00€ (más de 3.500 Ptas.)

Características: Distribuye Promonor, Capacidad para 18 DVD's. Medidas: 412x170x85 mm.

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

TELÉFONO
906 30 18 30
Coste Llamada: 0,09€ + 0,2€/min.
(Horario: 8h a 16h de lunes a viernes)

FAX
902 15 17 98
(envía el cupón por fax)

E-MAIL
suscripcion@hobbypress.com


CORREO
Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a:
Apdo. Correos 226
Alcobendas
Madrid 28100

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Pedro Teixeira 8, 28020 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Los regalos sólo están disponibles si la suscripción se hace con cargo a VISA o domiciliación bancaria. Para otras formas de pago SÓLO está disponible la oferta 10 x 12.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.

